
卡牌手游小探
当手机遇上卡牌游戏


永夜下的蛋
独立游戏的幻想与现实


孤岛危机3
拯救在纽约



大众软件旬刊
2013年
总第437期



04 月下
本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

特别策划

天下三分势已成

主流平板电脑你选谁?





www.popsoft.com.cn

ISSN 1007-0060
12>
9 771007 006098


修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

重点推荐

P18 特别策划
主流平板电脑你选谁

各种品牌的平板电脑让人挑花了眼，我们通过逐一考察软硬件和应用能力，特别是操作系统，对平板电脑市场进行一次深入的探讨。



P51 应用聚焦
拓展职场人脉的BSNS

如今，社交网站的价值早已超越了“自媒体”与“自娱自乐”的范畴，职业社交网络已经近在咫尺——欢迎加入BSNS，拓展你的职场人脉。



P99 半月焦点
《孤岛危机3》评述专题

最新发售的《孤岛危机3》可以算得上是一部对“孤岛危机”品牌的总结之作，它将之前3部作品的特点全部综合到了自己身上，带来许多值得玩味的内容。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
安　徽	叶　昭	湖　北	王　临
浙　江	陈　鸣	吉　林	苏旭阳
广　西	周苗苗	四　川	唐　羽
北　京	张　楠	北　京	齐　博
浙　江	许灿平	重　庆	杨　林
四　川	徐　强	上　海	周龙超
浙　江	周　迪	新　疆	李敏达
甘　肃	李　琦	北　京	谢中凯
湖　南	赵　晨	上　海	李　苗
重　庆	鄢宇宁	河　北	齐天龙



▲赠送凌晨图书系列之《春夜幻想天》一本




九合游戏


GRAVITY
GAMES

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 杨文韬
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电 话 010-68271996 / 68272656
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 韩灵合
电 话 010-88135613
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2013年4月16日
定 价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

严正声明

《大众软件》杂志社与北京市报刊发行局签订了唯一邮发发行合同。北京市报刊发行局是国内唯一的《大众软件》发行渠道。近期一些网站打着本社名义，征订、邮发《大众软件》杂志，是对《大众软件》的侵权行为，严重干扰了北京市报刊发行局及本社的发行工作，造成了严重的后果！上述网站应立即停止征订、邮发《大众软件》杂志的行为，否则本社将用法律手段，维护《大众软件》权益。

特此声明。

《大众软件》杂志社

责编手记



最近真是危机连连！先有《孤岛危机3》外星人入侵，欲再让显卡熊熊燃烧。接着电影《生化危机——惩罚》正式上映，李冰冰版艾达·王引来无数生化粉争论不休。而后PC版《生化危机6》又为大家带来一段四人交错掺杂的冒险经历，在全世界跑来跑去战僵尸搞病毒，玩起真真假假的搞怪把戏。

也许是因为出于对“孤岛危机3”带来“显卡危机”的敬畏之心，小编Joker马上跑去本市东区的一家电商网站上下单入手了一套新电脑。问他为何非要网上下单，答曰比之进村攒机可免遭价格陷阱等奸商伎俩，使用电商既放心又省力云云，我想，主要还是图省力吧。新机拆包后在胖魔左、瘦渔夫、萌世界、坏橙子、一丝君等人的各种围观吐槽（详见本期“编辑部故事”）兼七手八脚之下，迅速地装配起来。“快帮我测测能跑多少分？”Joker猴急地催促着一向慢条斯理的魔之左手，就像个等着高考放榜的高三学生。我说Joker，急什么？来，让本责编检查一下你这期的稿子都交了没？

电影《生化危机——惩罚》是我第一次进影院观看的“生化”系列电影，其导演保罗·安德森已经不是第一次将游戏改编成电影了。据说他是个真正的游戏玩家，就喜欢把游戏拍成电影，把电影拍得像游戏。李冰冰扮演的艾达·王虽然只是个配角，出场不过二十几分钟，却已成为观众玩家们争论的焦点。我个人感觉虽然确实存在不足，但也并不像某些同学评价的那么不堪，毕竟专业演员的表演与COSPLAY表演有着很大的不同，不能太核心向了。

至于《生化危机6》嘛，目前还没来得及玩，身为责编还是应该以工作为重嘛。

本期责编：Cross



打印新形态
爱普生L211一体机

■晶合实验室 魔之左手

除了侧面悬挂的盒子之外，L211与普通一体机相差不大，其设计相当紧凑，体积比上一代产品L201缩小了很多



intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆爱普生（EPSON） ◆已上市 ◆988元 ◆附件：电源、USB连线、说明书、质保证书、一套墨盒等 ◆推荐：家庭和学生用户、对打印成本敏感的SOHO用户 ◆咨询电话：400-810-9977（服务热线） ◆相似产品：爱普生L351、佳能腾彩PIXMA E518等

所谓的直供式喷墨打印机，总是给人一种怪怪的感觉，良莠不齐的墨水质量和供墨改造，以及并不适合多次使用的喷头，经常给选择第三方直供方案的用户带来不便甚至损失。针对用户降低打印成本的需求，爱普生开始转变设计思路，为用户提供自有品牌的墨仓及相应的直供式打印机，并为用户提供了适合商用、小型办公室、家庭甚至是学生使用的不同定位与组合的产品，L211就是其中一款面向初级用户的打印/扫描/复印一体机。





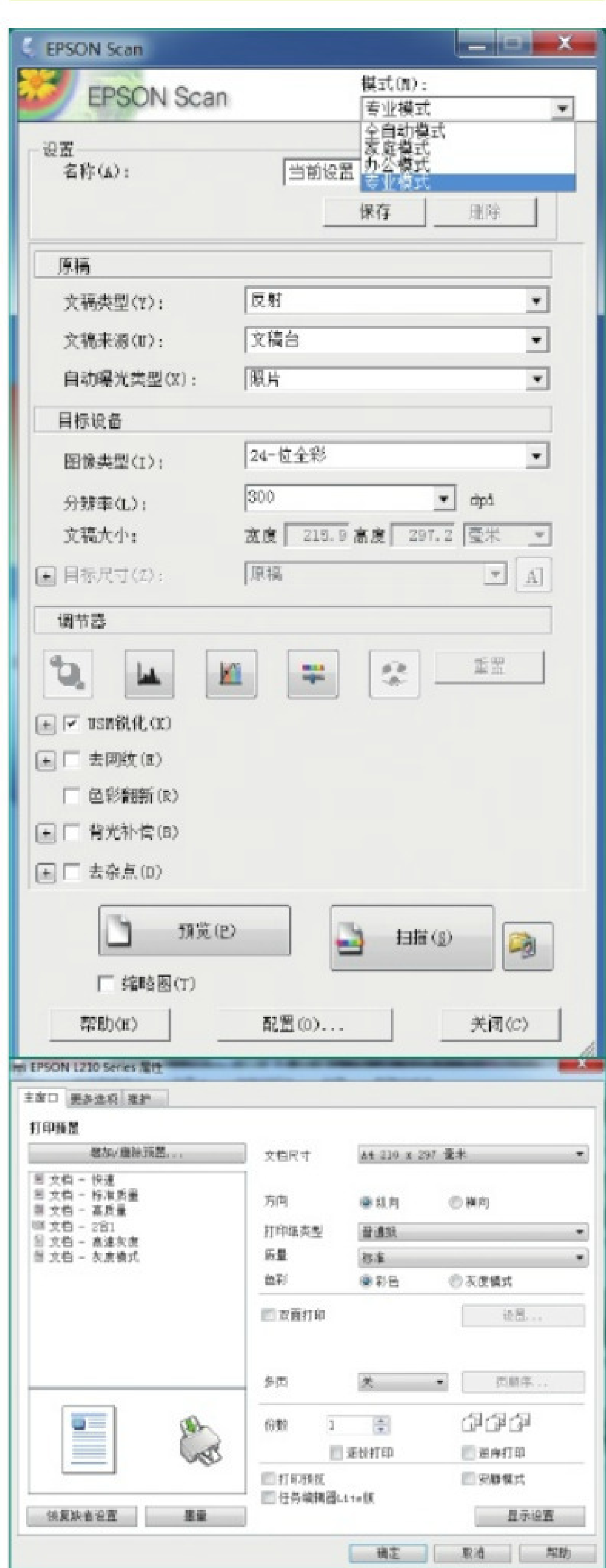
挂在侧面的半透明墨仓，墨水容量远大于常见家用打印机，而且容量更容易掌握，且可单独灌装，70ml墨水的建议零售价为60元，注墨简单方便。每套耗材可打印黑白样张4000页或彩色样张6500页，在搬动和运输时还带有运输锁，可保证供墨线路的安全



它可以扫描B5、LTR（Litter）和A4规格文件，分辨率600×1200dpi，其窄边设计几乎已经达到了扫描设备的极限。扫描仪盖板铰链允许其抬升1cm左右，便于扫描有一定厚度的书籍等物品



L211仅有开关键和3个控制键，可实现黑白/彩色复印、快速复印、多张复印、快速扫描（存储为PDF）等多种功能



爱普生扫描软件和打印控制软件提供了多种扫描、打印选项，例如自动调节照片方向、高速打印、扫描PDF管理等

在默认模式下，它复印本刊封面的时间为32秒（黑白）～65秒（彩色），其中扫描速度一致，都是20秒左右，选择快速复印时，会加快到7秒～28秒，如使用多张复印方式，只需扫描一次，黑白复印速度可达到每分钟20张以上。不过使用快速复印/打印方式时，颜色都



默认模式的黑白和彩色打印效果（使用复印功能），色彩基本真实，3微微升压电打印头和高达5760dpi分辨率的打印能力，让图像相当柔和，肉眼无法看出颗粒感

明显较淡。

在设置为高品质扫描/打印时，其扫描速度为44秒，打印本刊“新品秀”页面（PDF格式）的时间更达到48秒，不过效果非常出色，除了因纸质不同造成的质感差异外，颜色和精细度都与本刊的印刷效果非常相近，甚至更艳丽一些。在高速打印时，普通文本（TXT）的打印速度可接近25张/分钟。

这款产品也支持照片打印，采用爱普生高品质相纸和最高画质，6英寸照片的打印时间为4分10秒左右，其画质与数码冲印店冲印出的照片几乎看不出差别，且色彩更加鲜艳。

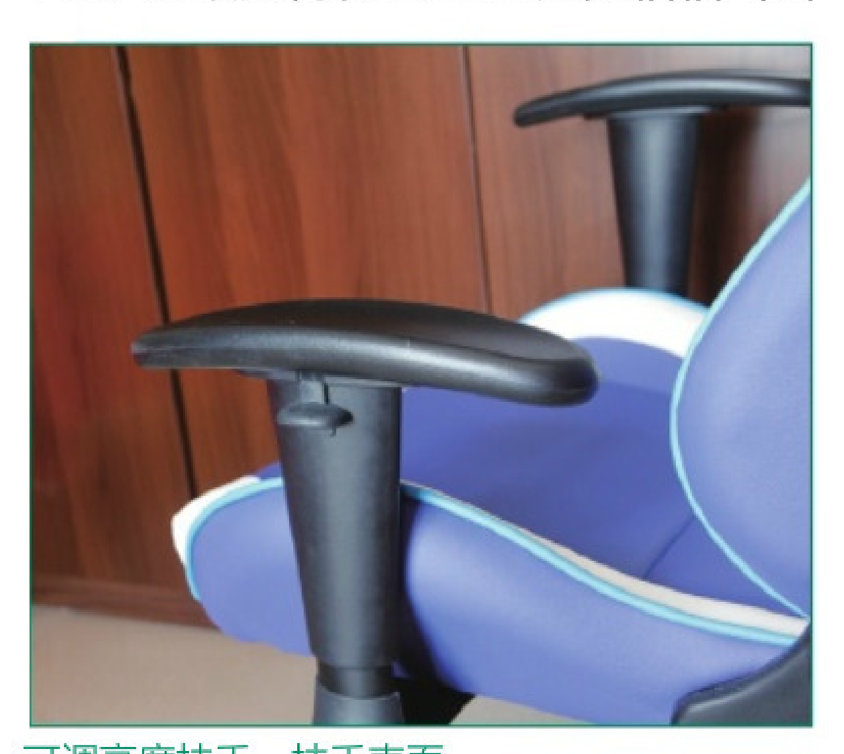
总结：这是一款全功能的实用型家用、学生用一体机，其墨仓式设计更是将初级用户最关心的使用成本大大降低。P

另类外设不可少
迪锐克斯WCG限量版电脑椅

■晶合实验室 魔之左手

在刚结束的WCG和IEM等电子竞技竞技总决赛上，我们会发现选手身后甚至解说席上的坐椅都带有一个醒目的Logo“DXRACER”，说明这一品牌已经成为竞技游戏玩家的首选产品之一。它们都来自国内的著名人体工学外设厂商迪锐克斯。

迪锐克斯是以赛车座椅起家的人体工学外设厂商，其主要产品包括面向商务、学生、玩家的多种型号电脑椅，均拥有优秀的人体工学设计、出色的品质和灵活的升级能力，WCG限量版座椅即属于游戏玩家型（Foluma），型号为F10。这款座椅在WCG上的亮相相当引人关注，能够拥有这款产品肯定是不少玩家的愿望，它近期已在迪锐克斯、京东等网店上市。



可调高度扶手，扶手表面为柔软的橡胶材质，高度正好可在使用键盘托时支撑肘部

从后方看，WCG限量版座椅的设计更加醒目有个性

迪锐克斯电脑椅最明显的特点就是仿皮材质和侧面的包覆设计，都与赛车座椅非常相似，感觉舒适而稳定

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

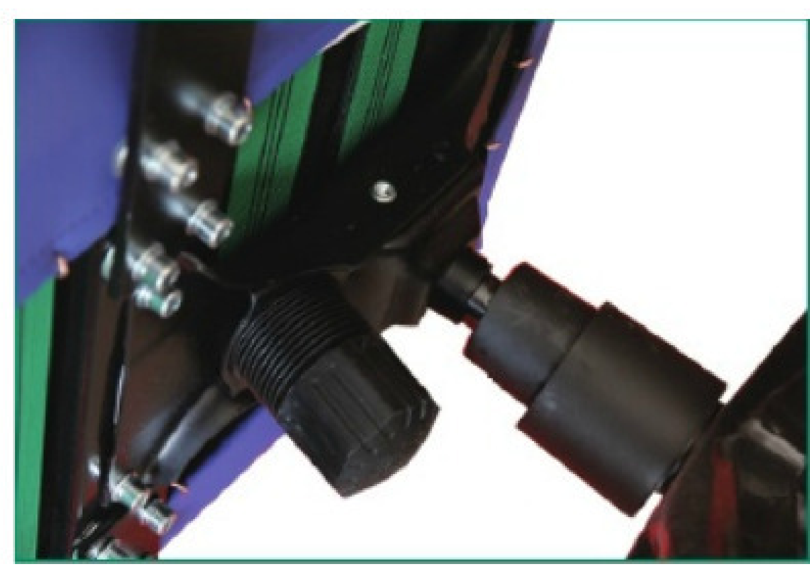
炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆迪锐克斯（DXRACER） ◆已上市 ◆1499元 ◆附件：腰垫、头垫 ◆咨询电话：400-666-6510（订购服务热线） ◆推荐用户：竞技游戏玩家 ◆相似产品：暂无

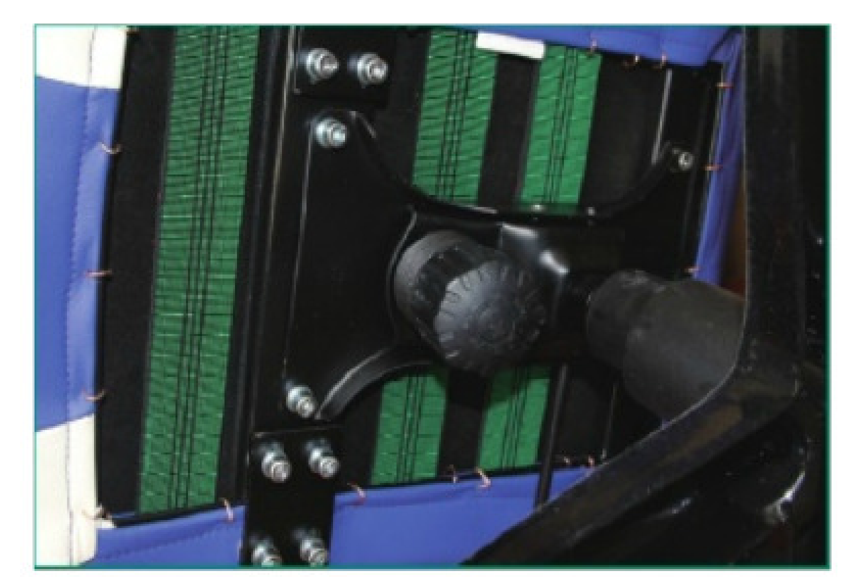




靠背和座椅高度、角度都可调，扳手均位于右侧，放倒靠背后重心不会移动过大，游戏间隙躺下来小憩也很不错



迪锐克斯的产品大都采用用户自行安装的方式，不过WCG限量版是个例外，整个座椅只分为主体和底座两部分，将其连接即可



虽然采用了整体运输方式，不过WCG限量版下方的螺栓说明其结构与标准产品没有太大差别，可以很方便地安装各种附件，例如笔记本/平板电脑托、鼠标托、防爆底板等



配送头枕、腰垫是迪锐克斯人体工学椅的一个特色，但是追求极致舒适体验的顾客还有更多选择——益巢，迪锐克斯旗下设计制作记忆棉靠垫的专业品牌。益巢靠枕拥有舒适的慢回弹材质，更大的支撑、包裹面积，可以显著减缓长时间工作的疲劳感，同时它也适用于普通电脑椅和汽车座椅。这款产品在迪锐克斯•益巢官方淘宝旗舰店已可以买到





底部滚轮可更换，而且采用了较特殊的双轮结构，载重量更高，且相当灵活顺滑，它的聚氨酯PU材质包边较为柔软，不会划伤木地板



位于头颈部位的开孔边缘为硬质材料，可用于安装头枕，并与靠背接缝配合，安装可调高度的腰枕

总结：作为经常被电脑用户忽略的外设之一，电脑椅其实对大家使用时的体验和保护身体健康都很重要，迪锐克斯座椅不仅是设计出色的座椅，WCG限量版更是竞技游戏玩家最好的纪念品之一。

信心倍增器
Razer噬魂金蝎游戏键盘

■晶合实验室 魔之左手



噬魂金蝎外形扁平且棱角分明，键帽采用肤质涂层和绿色背景灯光，手感舒适又易于识别，掌托的面积相当大，可以全面承载手腕，减轻长时间使用的疲劳感



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆雷蛇（Razer）◆已上市 ◆599元 ◆附件：说明书等 ◆咨询电话：400-815-5888（防伪查询）◆推荐：中端游戏爱好者 ◆相似产品：Razer黑腹狼蛛键盘、Tt eSPORTS挑战者终极版键盘等



噬魂金蝎底部带有大面积的防滑橡胶块，也可打开支架，获得更好的使用角度

Razer最新的游戏键盘系列产品，除了我们上一期介绍的噬魂金蝎终极版（Ultimate）之外，还有两款定价略低的型号，更适合中端游戏玩家选购，即噬魂金蝎和噬魂金蝎标准版，其中噬魂金蝎是一款带有背光效果的产品。



它采用短键程的孤岛式键帽结构设计，按键力度轻且响应迅速，拥有同时按下10键无冲突的能力，特别适合快速点击或长按操作。另外它还提供了游戏模式，可屏蔽Windows键、Alt+F4组合键等，避免玩家无意中按下而打断游戏进程



噬魂金蝎的长度比噬魂金蝎终极版短一些，虽然仍比大部分键盘要长，但放入常见电脑桌的键盘托已经没有什么问题



这款键盘支持Razer Synapse 2.0软件，可对所有按键进行编程，并可调节灯光效果。在登录后它会自动上传和保存设置并下载驱动、固件更新

总结：噬魂金蝎是一款能给玩家带来更强信心的键盘产品，虽然不如“终极版”那么有个性和乐趣，但不失为一款相当好用的游戏利器，其价格也更容易被国内玩家接受。

三倍容量狂飙
三星840 Pro固态硬盘

■晶合实验室 魔之左手

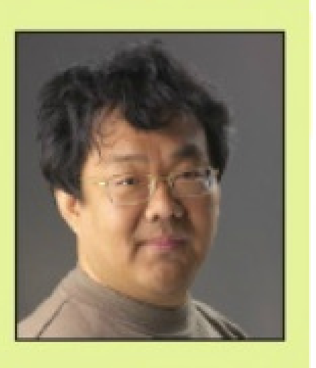
在830系列固态硬盘受到市场好评后，三星又推出了840系列，包括面向主流市场的840和面向较高端应用的840 Pro。840系列采用TLC NAND技术，每个存储单元可存储3bit数据，因此容量成本更低。虽然TLC NAND的擦写次数会受到影响，但更高容量提供的冗余能力和新的生产工艺、优化的读写技术，可保证840系列的稳定性和耐久性。

840系列采用磨砂金属壳体，并没有830的拉丝工艺装饰，2.5英寸规格，厚度7mm，重量只有53g（256GB）。它采用SATA3接口，拥有512MB缓存。840 Pro系列的容量为128GB、256GB和512GB。其标称读取速度达到540MB/s，与840相同，不过写入速度提升到450MB/s，随机存取能力也比840更高。


超薄的体型几乎已达到SATA接口的极限

在测试中我们采用Intel Z77主板、酷睿i7-3770K处理器、Windows 7中文64位版+SP1。其连续读取速度可达500MB/s以上，写入速度410MB/s左右，和标称值基本相符。在长时间测试中，它并没有出现明显发热，说明功耗控制和散热设计都相当不错。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



性能出色且安全性很高的固态硬盘，不过价格也相对较高

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆三星（Samsung）◆已上市 ◆1699元（256GB）◆附件：说明书、质保证书等 ◆推荐：追求最强磁盘能力或安全性的DIY、移动用户 ◆咨询电话：400-810-5858（服务热线）◆相似产品：英特尔（Intel）335系列、浦科特（PLEXTOR）M5Pro系列等

纤巧高速
Kingmax精灵碟U盘



■晶合实验室 魔之左手

由于早期USB 3.0控制芯片和高速存储芯片受到制造工艺等限制，体积和发热量较大，因此采用USB 3.0接口的高速U盘给人留下的印象就是“大”，其体型颇有早期U盘的感觉。不过随着工艺的进步，近期小巧型的高速U盘也开始大量出现，例如Kingmax带来的精灵碟（UI-06）U盘。

精灵碟外形小巧，三围尺寸只有34.5mm×12mm×4mm，采用灰色或蓝色拉丝金属壳体，重量与1元硬币相近。由于体积较小，其上还配有一体式吊环孔，可以方便稳固地携带。在金属壳体内部采用kingmax特色的PIP封装技术，因此和“超棒”等产品一样，可提供较高等级的防水和防尘能力。


尾部较大的吊环孔和配套挂绳

精灵碟采用USB 3.0标准，同时可兼容USB 2.0接口，有8GB、16GB、32GB容量型号。在ATTO Disk Benchmark测试中，其最高写入/读取速度为14.4MB/s和88.5MB/s，实际文件拷贝时，文件平均读取/写入速度为80.1MB/s和12.0MB/s。

针对那些担心耐用性的用户，Kingmax还提供了高达5年的保修，让用户可以放心使用。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



小巧的精灵碟非常适合用作随身存储设备，进行系统和备份安装等高速读取操作时可节约大量时间，更可在其上直接播放高清视频也不用担心速度问题。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆胜创科技（Kingmax）◆已上市 ◆89元（16GB）◆附件：挂绳 ◆咨询电话：800-830-9257（闪存客服中心）◆推荐用户：大容量备份，高清视频用户 ◆相似产品：威刚旅行碟 S107、PQI U821V等


《偷自行车的人》中，主人公正在挤公交车

我国曾一度被称作“自行车王国”，现在则人手一部手机。父辈祖辈们可曾接受自行车“灰色产业链”？未曾研究。但我们显然能感受到今人对手机盗窃的漠然。

被偷手机的人

■本刊记者 海参崴渔夫

有多少人被偷过手机？

有多少人追回了被偷的手机？

有多少人在手机被偷后，尽了自己一切努力去追回？

“手机被偷这种事情，能叫个事情吗？又不是只有你被偷过手机。”“报案有什么用？这座城市里每天有多少人手机被偷，警察管得过来吗？归根到底是你自己不小心。”“别激动了，眯眯眼就过去了，就当破财消灾，再买个新的。”

如果你不打算忍受如上这些正确的废话，又可以做些什么？

如今智能手机已经普及，一个被偷手机的人，拥有比以往更多的技术手段支持。当一个失主执意要尽一切可能去追寻被盗的手机，他/她是否能比以往更有把握？

被偷过手机的人，随便一问就是一打；能找回手机的人，百中无一；至于尽自己一切努力去追回的——记者恰好遇到了这样一个执着的人。

“无论别人怎么看，也无论别人说什么，被偷走的是我自己的手机。我不积极找，它不可能自己跑回来。”

新买的苹果手机被盗后，在苏州工业园区上班的袁青第一时间报了案，并一直积极与警方联络沟通。而在被盗的一个月内，她已经通过各种能利用到的技术手段，查到了被盗手机现在的号码，以及持有者的姓名、头像照片、QQ/微信号、微博账号、居住城区、疑似工作单位。并已将这些线索报告给最初备案的苏州警方。

公交站无新鲜事

2013年2月18日的傍晚，袁青在苏州市区西环路（体育中心）站等公交车，半个多月前在苹果官方网站上通过分期付款购买的iPhone4，此时正放在随身携带的挎包里。天上下着小雨，等公交的人很多，当那辆快线抵站时，一拥而上的人们互相推搡“裹挟”着上了车。有几个人挤得特别起劲，但这往往是人们司空见惯的，见缝插针难道不是一种挤公交的技能么？

狼狈地上了车，好容易才找到位置站定，汽车开动后，袁青不经意提起挎包，发现拉链被拉开了，她伸手进去翻找，却怎么也摸不到手机。犹豫片刻后，袁青请身边人打她的手机号码，发现还能打通，但没人接听。这时，有个女孩子说，她在上车的时候看到有个男的拼命往袁青身边挤，但是最后没上来。

“这个时候我意识到，肯定是被偷了。”

袁青遭遇的这一幕，每天都会在各





左图：FaceTime，一款内置的语音聊天软件，却不经意间成为最好用的“防盗软件”

上图：实际上苹果提供了倾向于防盗用的软件，“Find My iPhone”。然而在国内它看来还是不及FaceTime好用

个城市的公交站台上演。有些规律，人们不被偷一次就很难有切肤认识：上衣口袋和挎包是扒手最容易得手的部位，如果一个人胆敢习惯性地将手机放在这里，那么遭遇扒窃只是个时间问题。当然，并不是说只要留神这一点就不会被偷，无孔不入的违法犯罪分子有各种招数，诸如镊子、锐物扎手、刀片划口袋等等，而“挤公交”这个市民难以避免的日常活动，就是病菌肆虐的最佳温床。

袁青立刻叫停已经开出数百米的公交，下车往回追，中途还拦了一辆私家车。这位热心的市民对袁青的遭遇表示同情，并将她送回了西环路站。

“我在站台借手机打了电话，还问了站台上的人有没有见到小偷。但是基本没有人愿意正面回答我，都是摇头说不知道的那种。”

其实，到这一步很多失主已经不会去做了，小偷都是团伙作案，三五个人配合，一旦得手直接行窃的那个就会转移，除非当场逮个现行，否则很难找到。袁青立刻报案，并根据提示去了最近的派出所，描述案情做了笔录，并拿到了报案回执。民警告诉她，在那一站（西环路站）被偷手机的人非常多，因为连接着几所高校校区，大学生乘客特别多，而车子过了那站又直接上高架，即使发现被盗也很难及时下车，所以能找回手机的概率很低。

那时袁青还没意识到，其实抛开这些有利的不利的客观条件，在现实当中，手机一旦脱了手而且不是抓现行，能找回的概率就很低了——被偷的是“手机而已”，这本身就是最大的客观条件。

淘宝新商机，FaceTime立功

无论一个人有没有被偷过手机，他/她的身边总是会有很多被偷过手机的朋友。袁青也不例外，所以她也明白，这种事情警察能做的也很有限。她不是一个轻言放弃的人，而且这部手机是分期付款购买，剩下的大半年里每个月要为这部被盗走了的、握在其他人手里的手机缴纳数百元款项，“光想一想，就让人情何以堪？”

她开始向身边人问询，在网络上查询。身边被盗过手机的人很多，但能找回的一个也没有，甚至主观上积极去找的也很少，而网络上过往的追讨被盗手机的个别成功案例，却让袁青看到了希望。

她在家里的苹果手机包装盒上找到了被盗手机的生产序列号和IMEI串码，然后打开笔记本电脑，进入淘宝网。

IMEI码全称是International Mobile Equipment Identity，国际移动设备身份识别码，顾名思义，每部手机的识别串码都是唯一的，大部分手机都可以通过在拨号键盘输入“*#06#”快速查到唯一的IMEI。根据记者的了解，一般的翻新，甚至拆机零件散卖，手机核心部分的IMEI都不容易被更改，其技术难度可能与修改硬盘通电时间差不多，现下一般的不良商人不会费时费力摆弄这个。

只要在淘宝网上输入“IMEI定位”“IMEI查ICCID”“手机被偷”等关键词，就能找到一大堆提供查询服务的店家。这些店家绝大多数做的都是苹果手机的生意。

袁青选择了其中一家，在深入接洽后提供了被盗走的iPhone4的IMEI码。她很快又接触到追回手机这条漫漫旅途中的另一个关键词——FaceTime。这并不是一个陌生的名词，但袁青很少使用这个软件的功能。它是苹果公司在旗下iOS、Mac设备里内置的视频通话软件，可以通过WiFi或3G网（蜂窝数据）接入互联网，并与另一个同样安装有Face Time的设备实现视频通话，其间除网络通信本身的费用外，不产生其他资费。实际上，如今除了苹果外，其他品牌的手机厂商也有做类似软件的，例如中兴的天翼对讲，利用GoTa（Global open Trunking architecture，全球开放式集群架构）技术可实现集群对讲。

这些神通广大的淘宝商家同时也凸显出“隐私”之脆弱，但毫无疑问，他们对于有切肤之痛的失主而言，仿若久旱甘霖。

当然，如今用户数已经超过3亿的微信也提供了类似的视频通话功能。微信在之后为袁青的线索搜集提供了很多便利，但是在失窃手机下落查询这件事情上，功劳主要属于FaceTime。每一部手机设备都有着唯一的IMEI码，而每一个手机SIM卡——也就对应着手机号码，都有唯一的ICCID。在“寻回被盗手机”这种情况下，Face Time就类似于连接IMEI和ICCID的桥梁。

“每个iPhone在最初使用和刷机再次使用时，都需要激活，激活时必须有SIM卡，ICCID就是SIM卡背面的一串数字，它同时储存在SIM卡里，激活时就会上传到苹果的服务器。而无论是否刷机，只要将一张SIM卡插入iPhone，手机系统就会提示是否激活FaceTime，而这个激活FaceTime的手机号也会被上传到苹果的服务器。”

袁青说，她直接给苹果的客服打过电话，但客服说查不到。也许是因为可以理解的隐私保护之类的原因。但是不少淘宝卖家就有路子，能通过苹果的系统查询到ICCID和FaceTime的激活手机号码。

经过记者实际查询，淘宝店家称“目前苹果已经封堵了ICCID接口，所以直接查激活手机的ICCID比较困难，而iPhone中特有的FaceTime和iMessage激活，就成了最可能有结果的突破口。”

失窃手机有一个完整的翻新→洗白→销赃过程，在洗白时必然要通过刷机重装系统，去掉一切原机主的信息，而无论如何在销赃完成后，持有者往往都会选择激活FaceTime。因此，手机被盗后尽快去营业厅办理挂失和补卡业务是有必要的，否则小偷用原卡刷机，就会断了一条线索。

2月25日，手机被盗一周后，袁青从淘宝商家处获知了第一个刷机记录，并且有FaceTime激活的手机号码。这是个上海号码，但不是关机就是打不通。袁青立即将号码提供给报案的苏州警方。

3月4日，袁青查到手机再次被刷机，并也有FaceTime的激活手机号码，这次是一个湖南长沙的号码，而且打得通，有人接。同样的，号码立刻被报知警察。

“警察当时给我的答复是没有权限，让我等，说跨省的案子要往上报，等上头的指示。”

维修点
——灰色产业链关键一环

“淘宝提供查询服务的店主告诉我，还有一个办法，有很大可能追回被盗的手机，但是……要看机缘。”

袁青等了两周，没有任何消息，便开始祈祷小偷或者买赃者能将手机送到苹果官方维修点——维修，或者换机。

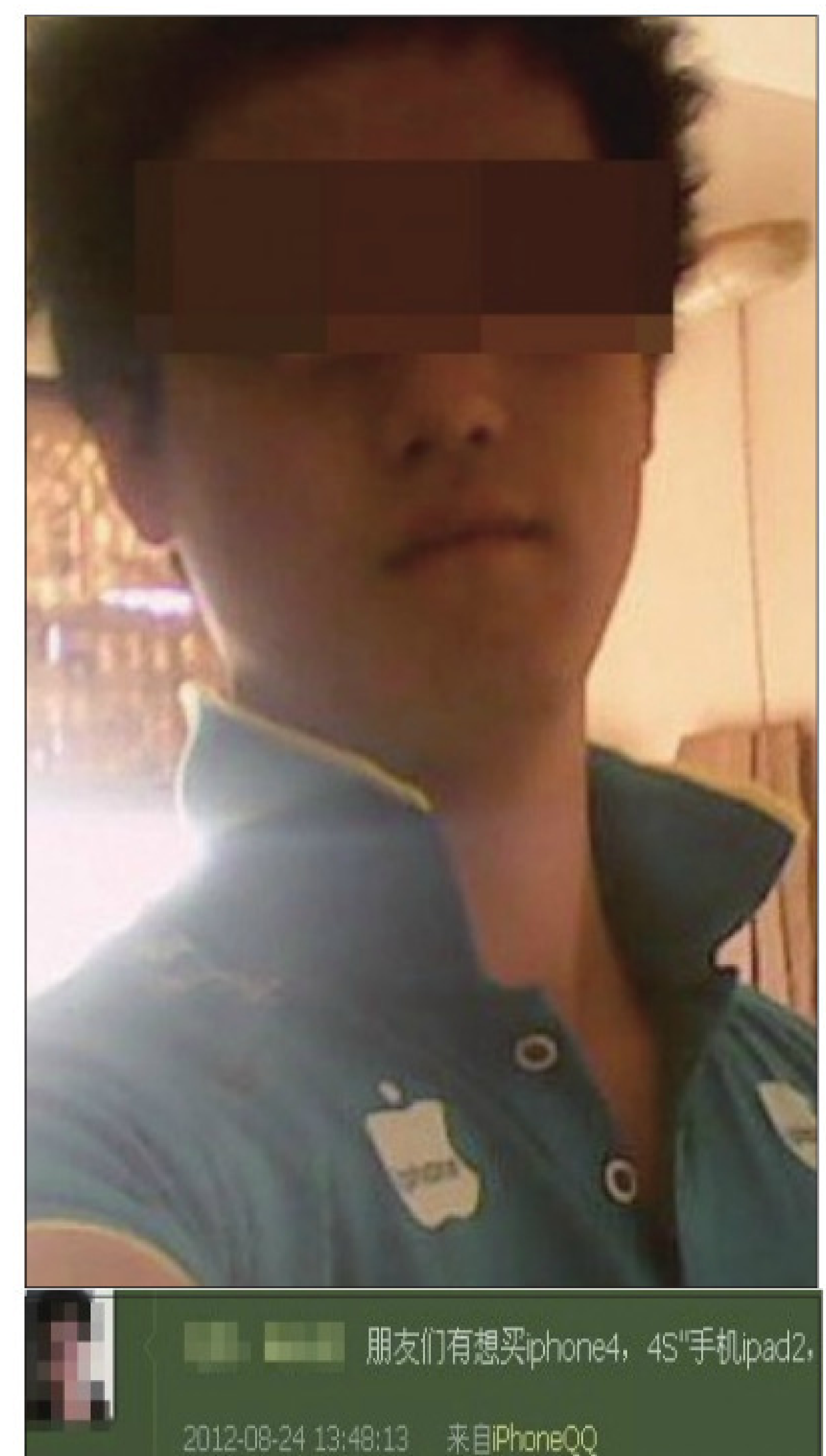
“苹果对iPhone4和iPhone4S有特殊的服务，假如机器出现非人为的问题，是可以拿去维修点换新机器的——就是全新刚出厂，未刷机过。确实会有违法犯罪分子会钻空子这么去做，以期将赃机彻底洗白。那个淘宝店主告诉





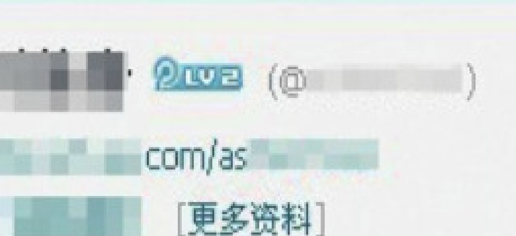


失主袁青向记者出示的苹果手机包装盒。反向思考就能发现，通过淘宝，一个IMEI码就能带出一连串个人信息。因此，自己妥善保存好IMEI，不轻易向外人泄露，是很有必要的









袁青失窃手机的现持有者无论是否为善意第三方，购买赃机都是不受保护的

我，甚至有小偷偷了手机，人为故意搞点小问题出来，然后拿去苹果维修点。”

而这个换机是必然会有记录的，并且维修点也会将这个记录上传到苹果的服务器。至关重要的一点是，苹果授权维修点地址是固定的。事实上，即使违法者不打算钻“换机”这个空子，刷机也往往是通过维修点来进行。那么一旦查到事实上已是赃机的维修记录时，只要第一时间跟警方沟通，赶在手机被取走之前出警直奔目的地，就能找回手机。

然而，这个在技术上很容易实现的过程，并不会一帆风顺。“在之前打电话给苹果官方售后时问过维修记录的问题，那边居然回答我说‘查不了’！不过最终也还是留下了序列号，说是维修点要是收到我的手机，是可以查看到我曾经给苹果‘报案’。但是他们明确表示，维修点不会扣下手机然后通知我……”

这听起来颇有些“第二十二条军规”似的黑色幽默，也可能是个别工作人员的搪塞。但普通消费者除了问工号再投诉，并不容易获得更多实际意义上的帮助。

好在，这个维修记录，淘宝店家也有办法查到。

当然，他没有任何权限要求维修点扣下手机，这个工作，必须由失主自己做，或者说，由失主求助警方来做。而且绝不能拖，一出维修点这条线索就会消失无踪。你不能预知手机下一次送去维修点是什么时候，而淘宝店家也不大可能花太多成本帮你监控查询半年、一年。

回到“换机”这个问题上来，有一个话题值得玩味，那些被换下来的，出厂序列号被苹果销毁的旧手机——实际上有一部分可能就是失窃手机，会被如何对待？查到了维修“换机”记录，但没有找到换机的人，失主是否可以直接向苹果公司索要回自己的旧手机？记者直接以消费者身份问询了苹果官方售后，得到了反复的“序列号会被销毁”的答复。

实际上，记者后来发现，一部分被回收的问题手机，会被重新检测并修复问题，由苹果官方翻新后再次销售，这个渠道是正规的，价格会比没翻新的机器低。根据2011年底报道的报价，这种官方翻新机会比新机便宜三四百元人民币。毫无疑问，这是一个处理退换手机的好方式，既不会造成电子产品销毁后的污染，也减少了消费者在不知情下购买到翻新机的可能，毕竟官方“翻新”是公开透明的。

然而随着时间流逝，“通过淘宝查询，定位维修点，请警察直接拿回手机”的希望变得越来越渺茫。为了保证信息的可靠与效率，袁青同时委托了三家淘宝店查询，均一直未能找到维修记录。

另一方面，在只有一个手机号码（尽管能打通）的情况下，移动通信的运营商并不支持袁青查询号码主的身份信息，而警方则一直处于“等上级批示”的状态，也未对袁青提供更多帮助。

从技术上来看，只要是有身份登记的号码，任何一个营业厅都不难查询到具体信息，而得知了仍日常被使用的手机号码后，通信商可以很轻松地定位到手机使用者的大致位置。然而，通信商称需要警方授权，而警方称“光有一个号码是不够的”，需要通信商配合——袁青在这个回环状的困局中郁闷不已，“是不是非得同时在营业厅和公安局都有人，这事儿才能成？”

一揽子绑定的用户信息

戏剧性的一幕出现在3月15日这个特殊的日子。袁青在心理上已经做好了最坏的打算，但她还是做了最后的一次努力——她将手机现持有者的长沙号码添加进通讯录，准备自己跟这个号码的主人套话，找线索。如何建立与小偷或买赃者之间的信任？谁也没经验，但再不济，至少可以用最恶毒的字眼将自己的愤怒与委屈最后发泄一把——就像大部分被偷手机的人发现被盗时的反应一样。区别在于，袁青至少找到了可以痛快诅咒的对象，而不是空气。

然后她发现，自己现在用的智能手机上，响起了微信的提示声——你有一个新的好友，来自手机通讯录。

然后她发现这个绑定了手机号的微信账户，上面可以看到此人的腾讯微博。

其腾讯微博的头像，使用着疑似本人的照片，而用户姓名显示的"刘XX"也疑似真名。

三天后，袁青"在淘宝上花1块钱"查到了与此微博对应的QQ号码。

从微博到空间，里面充斥着现手机持有者的大量文字和照片。

袁青找到了他在2012年8月的数条"说说"记录：

"有想买iPhone手机，iPad'五元素平板电脑'联系我"

"朋友们有想买iPhone4、4S手机，iPad2、3，平板电脑的联系我"

在其空间的一张自拍照里，他穿着一件蓝底白领边的苹果Logo短袖T恤。这与腾讯微博的头像对比，基本可断定为同一人。

另一张上传于2012年9月的照片，其场景则是带地址铭牌的某个联通营业厅正门，几位穿迷彩的武警战士在整理物品，台阶上整齐地摆放着头盔、盾牌、警棍。

总而言之，一个不经意间将手机号码添加进通讯录的举动，让袁青完成了对现手机持有者的"人肉搜索"。

在通过淘宝店查询，确认这个号码依然是3月4日以来自己的苹果手机上激活的正在使用的号码以后，3月18日，袁青将这所有的信息——微信、QQ号、微博、空间、疑似实名以及所有的照片与文字记录——统统递交给了苏州警方。

"甚至查到了这个人以前好像还卖过苹果的产品，就差没找到这个人的详细家庭住址和身份证号码了！"

而这个被偷手机的人坚持不懈追逐属于自己财物的故事，发展到此为止。截止本刊发稿前，被偷走的手机依然没能物归原主。

本刊记者对失主袁青进行了采访，以下简称"记"、"袁"。

袁青将对方的手机号码添加进通讯录，微信提示声响起，然后对方的微博、QQ号码一一在她面前呈现……

记：在常见的手机被偷事件中，很少有失主有你这份执着，并且能独力走到现在这一步。很多人会觉得，不就是个手机而已么，被偷了就偷了，权当是上天让我重新买一个。是什么让你坚持到现在？

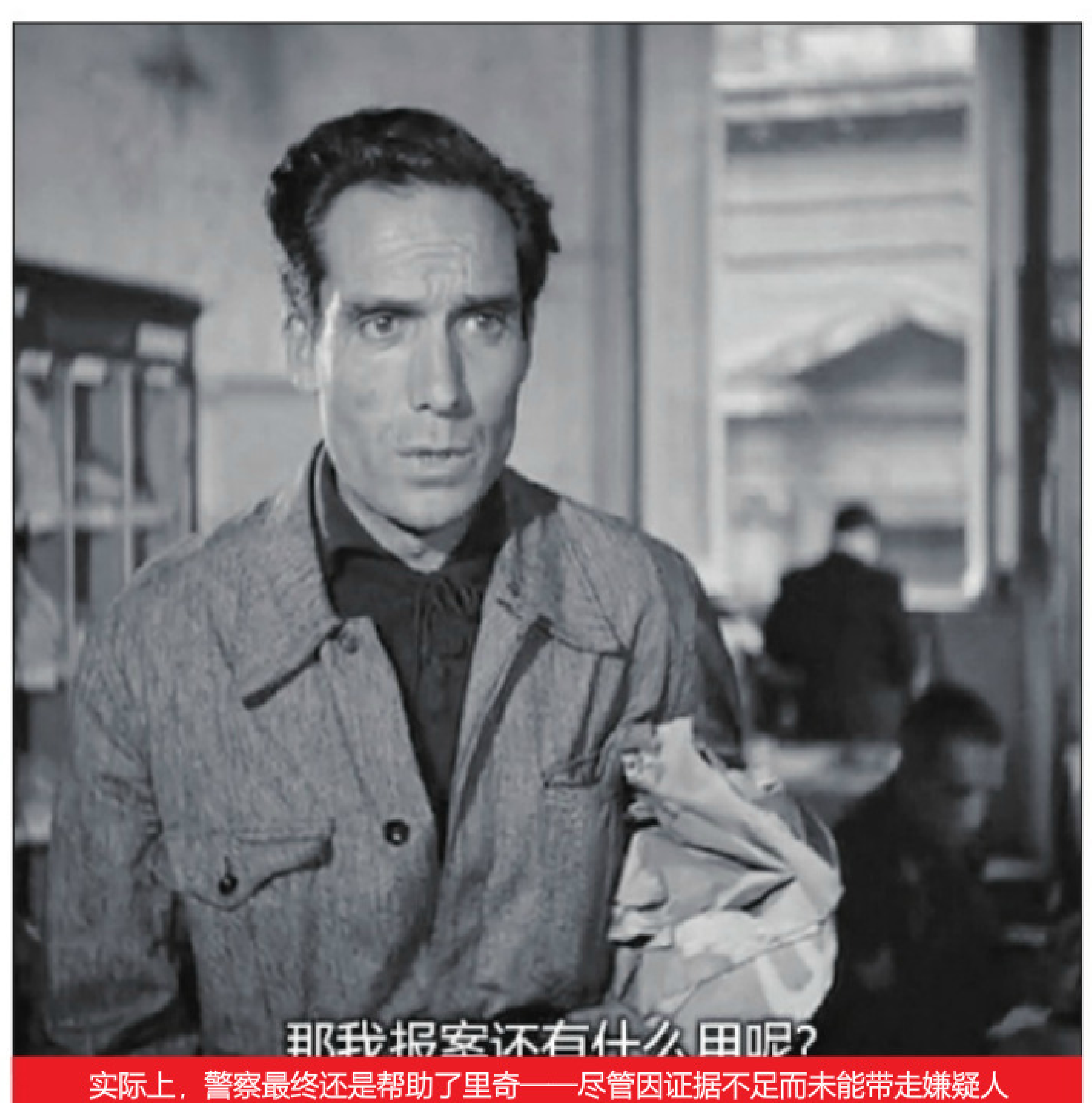
袁：我的手机被偷了，就想找回来，其实就是这么简单。这也不是"上天让重新买一个"这么洒脱，这是一种罪恶所造成的结果。最初我并没有抱太大希望，但越查线索越多，直到现在这个程度。找到的这些信息我已经都提供给最初报案的苏州警方了。我打电话给警察，说我查到了这么多信息的时候，电话那头当时的反应是，呵呵一笑。听起来有点尴尬。

我在想，你为什么尴尬？是因为我一个手无缚鸡之力的弱女子都能查到这么多信息？

我也顺便说了下我的推测，这个人（现手机持有者）要么就是买了赃机，要么就是卖赃机的。警察回我说，有可



"人肉搜索"与互联网中的其他存在一样，是一柄双刃剑。它侵入隐私，但是对于被偷手机的人而言，它确凿提供了实现正义的另一种形式



实际上，警察最终还是帮助了里奇——尽管因证据不足而未能带走嫌疑人



能这个人在不知道赃机的情况下买了这个手机，那属于第三方善意取得，我们也没办法去跟他要回来。现在，手机被偷→刷机→洗白→自己配盒子当水货销售，有一条很长的利益链，我们还在部署。

这让我很不理解，善意第三方就不能去找他了？你保护善意第三方，就不保护我们原失主了？部署，苹果手机被偷，赃机销售的利益链由来已久，这种事你们要部署几年啊？还是准备来个一网打尽？我敢信你都未必敢说。

记：是的，无论有意无意，买赃行为本身都是不受法律保护的，原失主的权益与此相比更重要。

袁：推推推，从一开始就不停地推脱。起初只有一个打不通的号码，我能理解，线索不足；后来我找到了能打通的号码，还是不肯有所行动，我也忍了，因为你这没权限那没权限；现在我已经把持有人的大部分信息都提供给你了，你还在跟我说这些话！我最后实在气得没办法了，就跟警察说，要不我自己去长沙，看看那边的警察接不接我的案子？既然现手机持有人以前卖过iPhone那就肯定有门店——不管是他打工的地方还是自己的店，那么查到这个门店的话能不能直接叫长沙警方过去。然后电话那边说，长沙的警察也不一定会接受我的报案。我甚至跟他说，要不我干脆买一张当地的手机卡跟那个人联系，套他的话，看看是不是能把他家庭详细地址套出来？然后警察回复我什么你猜？他说，你要不去试试看吧。

试你妹的试啊！你一个警察，你不去查，我生气说一句自己去套，你还真叫我去试试！阿是（注：吴语口音，表反问）我一个弱女子杀到长沙去自己把手机取回来放在你们一群警察面前，你们还会觉得光荣啊？

记：或许警方的破案确实有他们自己的程序与节奏，增进警民间的相互理解和沟通或许会有所帮助？

袁：从被偷的那一天起，我就一直在积极跟警察沟通。灯泡坏了我不会找你，在外面扭伤了脚我也不会找你，我财产遭到损失了要是也不找你们帮忙，那是不是只有生命受威胁才找你们？我查了不少过往的案例报道，这种事情拖得越久希望就越渺茫。这么多线索找出来，他们有任何行动么？他们连自己试试看这种话都说出来了，你觉得他们是在下一盘很大的棋，还是在装作下一盘很大的棋？

记：你在新浪微博和人人网用“咆哮体”的形式写了寻找手机的经过，我注意到有不少人并不能理解你的做法，有人说“如果出警的成本高于4000该怎么办？”甚至有比较极端的评论说“你不了解人民警察的辛苦。谁有时间去找一个才几千块的破爱疯！”

袁：我觉得发表这个评论的这个人自己肯定不是警察。我也有一些朋友是做警察的，但他们说不出这样的话。而且按照这种逻辑，好立条规定了，说以后低于多少金额以下的财产损失不要报警了！那我以后就再也不依赖警察了。

朋友也跟我说，一个三千多的手机，算了啊，重新再买一个就完了啊！有的警察自己手机被偷了都没办法呢。可是话不能这么说啊，我们不能互相比着谁更惨啊！关键在于，我的手机现在有这么多线索，却完全没有被重视。一个普通人的手机丢了不去找，一百个普通人的手机丢了，也不去找，到最后，警民之间所有的信任都丢了，所有当初为了改善关系而做的努力都白费了。

记：的确，公安局不是企业，出

手机被偷确实不是什么大不了的事情，所以我们这个社会，就顺理成章地忽视被偷手机的人，而宽容放纵偷手机的人么？

警的标准也不能很简单地用失物价值来衡量。打击罪恶也是打击潜在的违法犯罪，维护社会正义的环境，其无形收益是巨大的。

袁：是的，可是大家对手机被偷这种事情已经近乎麻木了，无论是警方还是媒体，都完全不把它当回事儿。记者爱追“好卖的苦难”，媒体要报道“有特点的不幸”，当然这也是能理解的规律。然而现在这个世道，一个被偷手机的人想追回自己的手机，是不是太奢侈，甚至是太麻烦警察的一种恶呢？那该怎么办，不麻烦警察，自己找几个壮汉，带上家伙直接去找那个现手机持有人？

记：别，那样警察就要主动找你了。在法治国家，这种强制权力只有公安局之类的机关才具备。

袁：那我除了说气话还能怎么办？我已经走完了前面的路，剩下的我自己走就是违法。但是无论如何，这手机的事情我是不会放弃的。我只是突然觉得，这件事已经超出了我能理解的范畴了。

结语

“在这里签字。”

“你们会帮我找到它吗？”

“你得自己找。”

“我不可能找遍整个罗马城。”

“你是唯一认得你自行车的人。”

“我可以描述一下，再把证件给你。”

“是啊，可是这会浪费掉我所有的时间。”

“那我报案还有什么用呢？”

“如果你明天在街上某家店里看到你的自行车，你可以叫警察。这里已经备案了。”

旁：“有什么事吗长官？”

“没事，一辆自行车而已。”

“这就是我的事了？”

“你已经有备案了，我已经没有更多要交代的了。”

——以上是1948年上映的意大利新现实主义电影，维托里奥·德·西卡的代表作《偷自行车的人》中的台词。在影片的后半段，主人公里奇费尽千幸万苦，居然找到并揪住了偷他自行车的人，而警察也站到了他身边，陪他一起找证据——尽管最终没有找到，并且因为小偷街坊邻居的喧嚣阻挠，没能对嫌疑人进行进一步调查，可这位警察终究还是陪里奇找了。

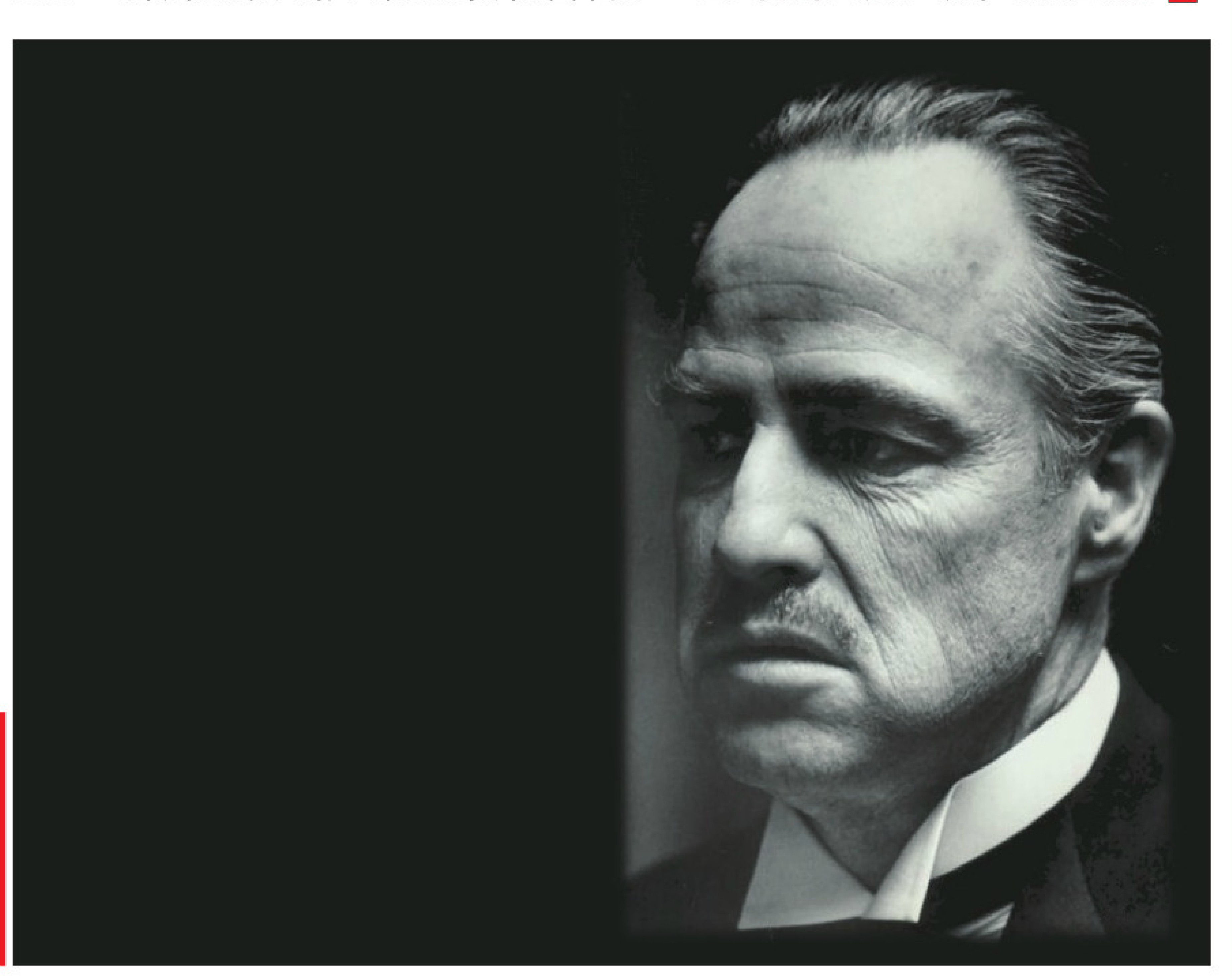
还有一个有趣的细节是，里奇从当铺赎回自行车用了6500里拉，而据他跟妻子的谈话，他贴海报的工作再加上加班的补贴，一个月可以挣20000里拉以上，自行车的价值大致是辛勤工作月收入的三分之一——当然前提是他得拥有这辆自行车，才能维持这个工作。

手机被偷确实不是什么大不了的事情，至少很少有听说被偷手机的人会愤而成为偷手机的人。所以我们这个社会，就顺理成章地忽视被偷手机的人，而宽容放纵偷手机的人么？

至少袁青的行动已经告诉我们，在被盗手机从苏州到长沙的销赃漂流中，只要原机主执着地要追回，那么在现有移动网络技术的支持下，一部赃机是很难完全洗白、不留破绽的。

尽管有的时候，你是否能够找回自己被偷的手机，这真的不是一个科学技术的问题。

注：本文中出现的“袁青”为失主化名



无论社会大环境有何种现实的掣肘，人们对于自身遭遇的不公正，在内心里是不容易善罢甘休的。而有的人，就会寻找其他形式来补偿

主流平板电脑你选谁？

■策划 本刊编辑部

平板电脑对数码用户，特别是初级用户来说，既是热点中的热点，又是困惑中的困惑，各种品牌、尺寸已经让人挑花了眼，各种操作系统更是让人难以抉择，本文就从主流平板系统入手，通过软硬件和应用能力等方面，对目前的平板电脑产品和市场进行一次深入的探讨。



导读

三雄并立

平板电脑操作系统



平板电脑作为便携型通讯设备，在硬件设计和应用能力方面与传统电脑之间差异巨大，也反映出了各个厂商对消费数码市场的不同理解。

■江苏 欧阳洋葱

PC也平板：Windows平板操作系统

微软涉足平板市场的时间虽然足足迟了两年，但凭借其在桌面市场的霸主地位，加上诸多PC厂商的协力，这一有力的搅局者在Windows 8/RT系统上所花的心思以及对Windows平板所做的宣传，似乎都表明了微软对移动市场的志在必得。

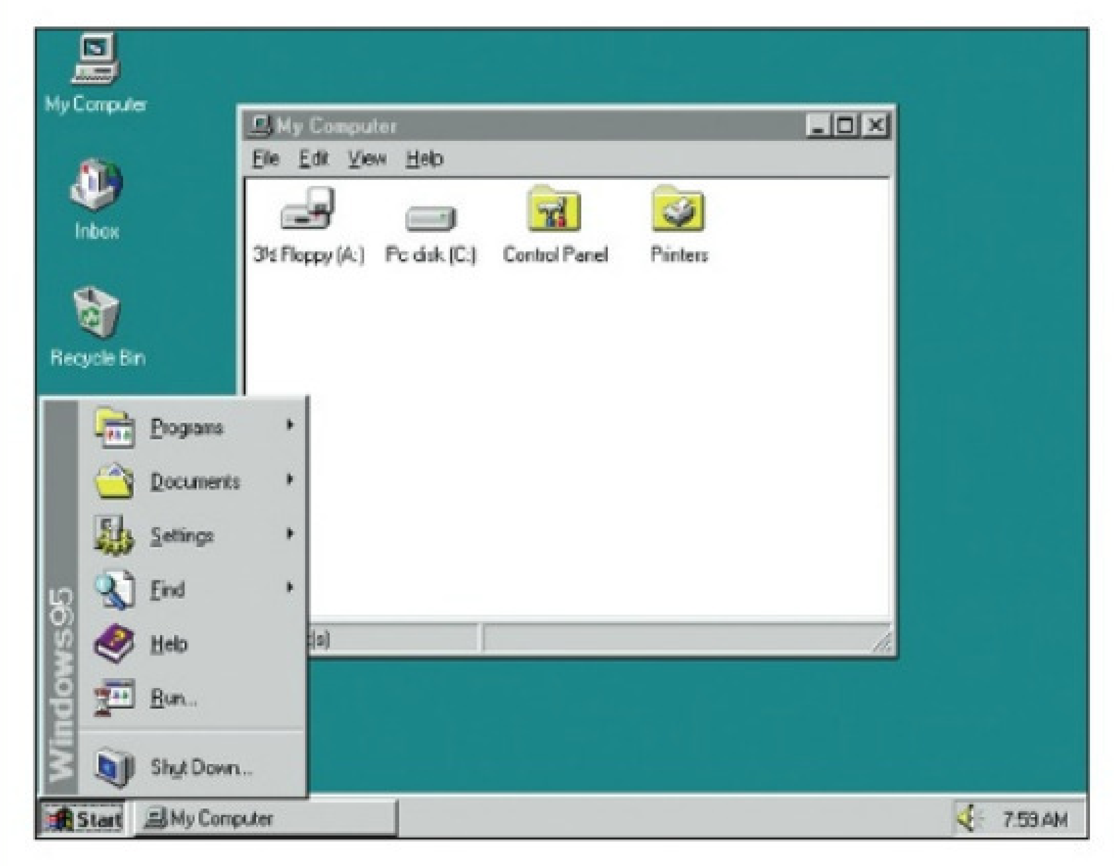
1. 极简主义的GUI颠覆

自从1973年施乐确立了图形用户界面的拟物风格之后，苹果与微软相继推出了与此相似的桌面操作系统。此后这种拟物用户界面设计延续了数十年时间，一直都是当代操作系统的主流风格，直到微软开始试探性以华盛顿地铁标牌作为灵感来源，并结合极简的瑞士设计特点，一举在2009年推出了Zune HD播放器和独特的用户界面——拟物设计似乎遭到了有史以来最大的挑战。

简单来说，拟物设计即是对图形用户界面的处理更偏向于现实世界中人们所接触过的真实事物。比如Windows系统中的“计算机”图标，就是以一张桌面电脑的图片来说明该程序的作用，用户可以非常直观地理解其含义。当然拟物的精髓不止于此，如“回收站”图标以及它清空后的样式变化；又如音频编辑软件中进行音效调节的界面，也是以现实世界中调音台的按钮、拨盘等为参照进行设计。



■地铁中的Metro信息板是Windows UI的设计灵感




■微软的桌面操作系统从很早开始就向着拟物化的设计靠拢



■Windows 8/RT中的动态磁贴在信息展示上具有更好的直观性

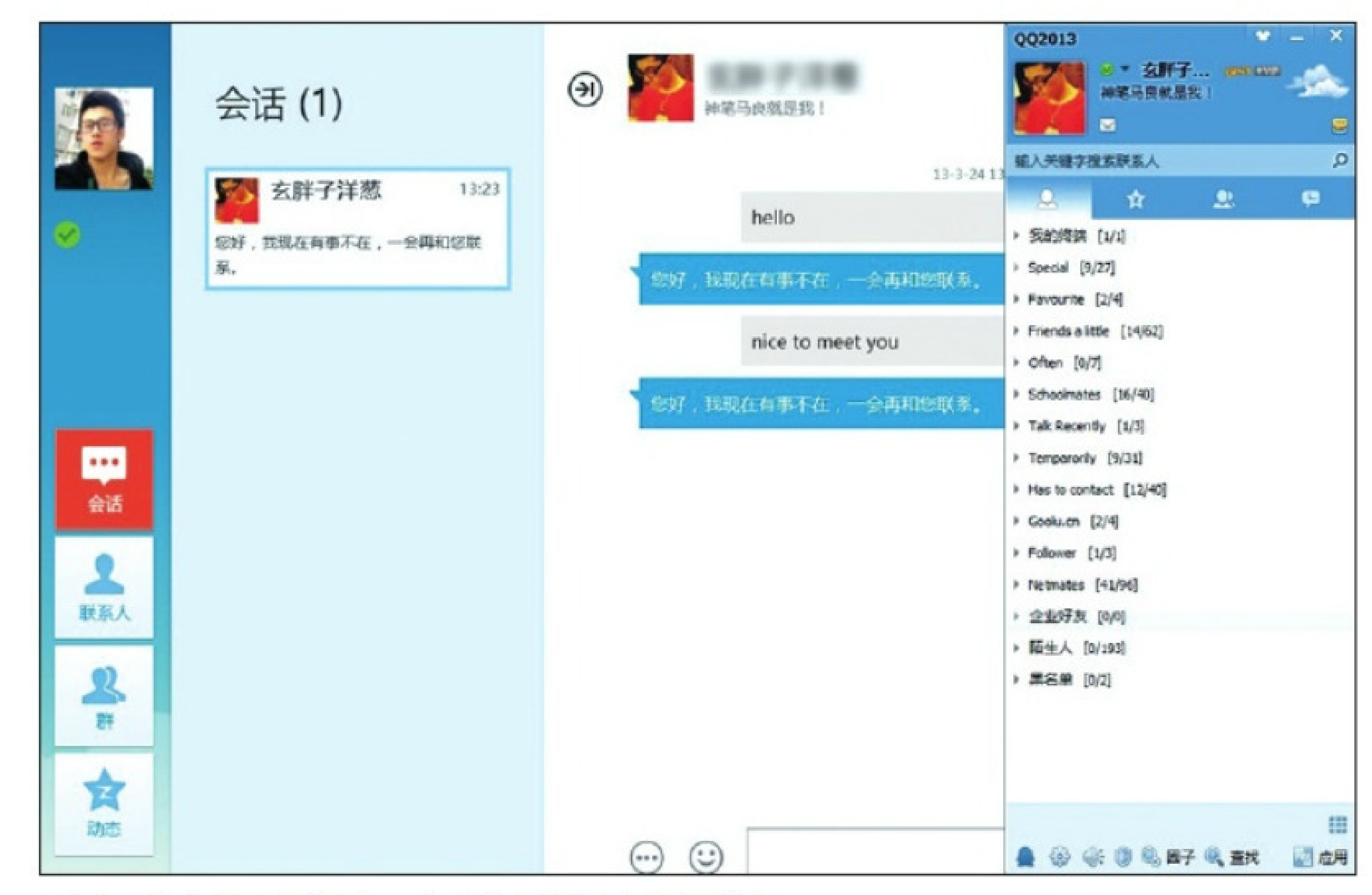
拟物设计在当今的用户看来似乎已经司空见惯而且别无选择，但微软的Zune HD播放器正在试图改变现状，其设计理念正是后来Windows Phone和新一代Windows用户界面的雏形。这是一种极简风格的界面设计，整个风格的主体是华盛顿州金县都会交通局（King County Metro）的标识（所以前期有Metro UI之称）、多宝阁、卷轴式的全景界面（Panarama）以及枢轴视图（Pivot）等。这种设计思路的精髓在于去除了拟物设计中的形式主义，为用户更多地展示信息与内容，所以Windows Phone以及Windows 8/RT的动态磁贴都是可以进行翻转来展示最新的资讯、图片和接收到的消息，让用户更加专注内容。

2. 桌面系统与平板系统的统一

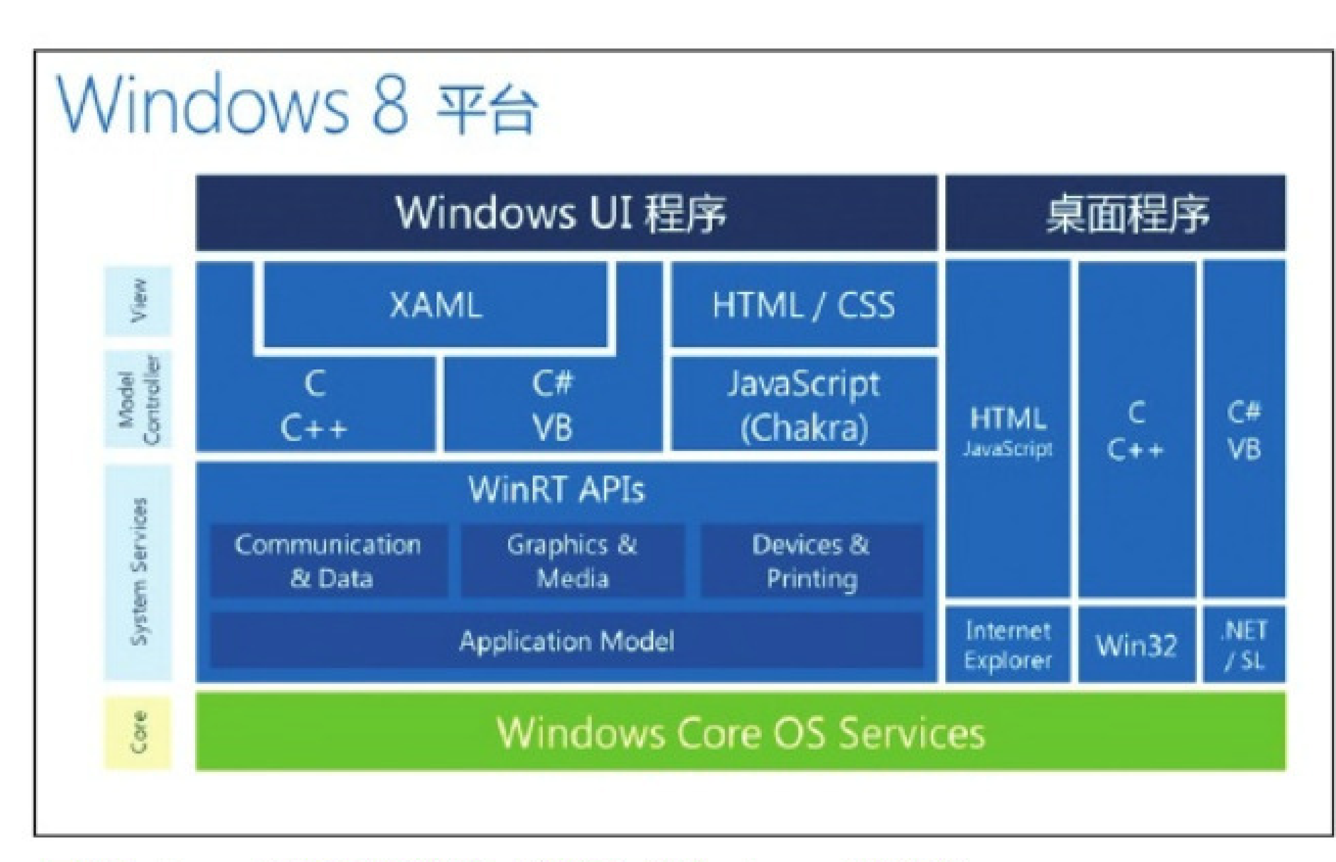
Windows在人们的印象中是与桌面电脑有关的系统软件，从Win95到Win7一直是这样，所以Windows 8也应该如此，这个理论似乎已经成为放之四海而皆准的真理。假设iPad引领的平板市场没有成功崛起，或许这条真理还会继续发挥作用，但是当微软意识到平板设备已经对传统PC领域产生确确实实的影响时，Windows的使命就绝不是单为PC服务那么简单了。微软既没有像苹果一样针对移动设备开发出一套崭新的操作系统，也没有将智能手机平台直接搬来套用，而是聪明地借助在桌面市场储备的多年优势，将新一代Windows 8穿上Windows Phone的外衣，并在系统架构和操作方式上进行了适用于平板设备的一系列调整。

一方面Windows 8仍然提供Win32应用程序接口，保持对传统EXE程序的支持；另一方面，除了Windows经典模式以外，还有堆叠着各种方块的Windows UI模式。在此界面下，软件安装只能通过“应用商店”来进行。Windows UI可以看作是特别为平板设备而准备的操作界面，许多Windows老用户认为这一模式很愚蠢，因为除了在风格上看起来别扭，而且操作也不方便，很多事情看起来也无法理喻。例如Windows UI中的应用商店里有个QQ软件，而经典桌面模式下同样也有QQ可以安装，这算怎么回事？极简设计的Windows UI一切为触摸而生，传统的PC用户自然感觉不适应。

从本质上来讲，新系统架构中出现了Windows UI，这是老系统完全不具备的：在旧有Win32 API之外加入了Windows Runtime的API，更让Windows 8兼具了平板操作系统的特色。实际上在Windows Phone 7时代，微软为这款试水型移动操作系统搭载的底层核心是Windows CE；而进化到Windows Phone 8，微软将系统内核换成更为成熟、更具发展潜力的Windows NT，而且依然能较好地运行Windows Phone 7下的老应用。为什么系统内核换了，第三方应用还能完美通用？这是因为Windows UI下的Windows Runtime API是个“中间层”，它能运行于Windows CE和Windows NT两个核心，并且对x64/x86以及ARM核心的处理器提供全兼容。于是Windows UI真正具备了跨平台能力，使得Windows Phone、Windows RT和Windows 8实现了应用资源共享。



■同一个应用不用版本，分别为平板和桌面而准备



■Windows 8的系统结构中增加了Windows UI部分



■松下在今年CES展会上发布的一款20英寸4K分辨率Windows 8设备，你觉得它是平板还是PC？

3. Windows RT究竟是什么？

通俗地讲，Windows RT是Windows 8的Windows UI部分，不具备运行传统Win32应用的能力，大部分操作场景都在Windows UI下进行，在硬件配置和性能方面也有不少差异，因此甚至可以认为是Windows 8的阉割版。Windows RT是一款彻底为平板而生的系统，因为它只保留了Windows 8中的平板部分，去除了大部分PC平台的特征，可以看作是Android平板和iPad的直接竞争对手。

微软在开发平板设备的思路上更偏向于笔记本电脑而非智能手机，这一点从Windows RT中对传统桌面的保留上就可以看出来。虽然Windows RT是以Windows UI模式为主的一款平板系统，但在经典模式下，用户依然可以像在PC上一样查看系统中的文件、打开设备管理器或控制面板等，并且允许使用鼠标和键盘进行操作。这些都表明微软并没有抛弃对平板设备的笔记本体验，而不是像苹果iPad那样向iPhone靠拢。

许多读者此时可能会有两个疑惑，一是既然已经有了Windows 8这款全能型针对平板和PC的操作系统，为什么还要多此一举地推Windows RT？二是为什么不让Windows RT也支持传统的Win32程序，这样岂不是具备了更强大的优势？笔者认为从以上谈到的层面来理解Windows RT和Windows 8的关系显然是不全面的。在移动设备领域，ARM处理器已经占据了9成市场，Intel分得的份额少之又少，所以微软需要开发一款支持ARM的操作系统加入到这场战斗中，这也是Windows RT的另一个重要使命。另一方面，如果Windows RT支持Win32应用程序，那么桌面市场恐怕会极速被ARM所渗透，微软无论如何还是要给老大哥Intel几分薄面吧。

4. 优异的商务性

对于那些想一次性投资，获得PC和平板两种装备的人，Windows 8平板显然是最佳选择。而支持Windows 8的便携式触控设备，出门在外时装进包里也不会显得太累赘，放在家里和办公室又能即刻变身成PC，游刃有余地切换于桌面模式和Windows UI模式之间，享有PC和平板的双重体验。Windows RT相比Windows 8而言是个比较年轻的系统，所以成熟度方面和后者还有一定差距。注重便携性的商务人士会对移动办公的要求较高，Windows RT平板相比iPad和Android平板，更能担当起商务办公的重任。

流畅性追求：Android平板操作系统

无论是手机还是平板设备，Android系统在操作上给人的第一感觉就是不如iOS和Windows RT平台流畅，虽然在应用的启动速度和运行方面未必有明显的差距，但在日常使用中，流畅性确实已经成为Android的老大难问题。实际上谷歌在每一次升级换代时都对此问题相当上心，流畅性甚至已经成为了Android发展之路上的一条线索。

1. 形如PC的开放性特色

在三大平板操作系统中，Android与PC平台的相似度在某些方面甚至比Windows RT更胜一筹。造成这种奇怪现象的主要原因，是Android系统的开放性特色所决定的。所谓开放并不是说它开源，而是指用户的使用层面上。在Android系统中，用户可以用资源管理器查看文件，用任务管理器结束进程，下载互联网上的APK程序进行软件安装，从网页或邮件中下载多媒体文件并进行播放，后台运行的多任务机制也和PC相似。此外三星在定制Android系统时，在Galaxy Note设备中加入了分屏模式，多个窗口甚至可以同时在一个界面展示。如果你为Android平板添加一个键盘，那么这套组合甚至在一定程度上可以取代PC进行许多工作。

此外Android的开放性特点也找准了热爱折腾移动硬件产品的用户定位，刷机升级、添加功能、换主题等面对用户开放的系统特性，造就了Android设备独有的自由理念。如果你特别注重特殊功能的使用以及爱好研究数码产品，而且也具有一定的动手实践能力，就应当选择Android平板。

这种形如PC的设计思路和几年前微软弃之不用的Windows Mobile颇有异曲同工之妙。微软在开发Windows Mobile系统时认为，手机应该和PC一样，具备PC的诸多特性。如今Android却很好地执行了这一点，除了多任务支持、文件访问、结束进程等概念，桌面插件和可定制化主题功能也从Windows Mobile那里沿袭了下来。

接近桌面系统级别的后台支持，让Android的流畅性完全无法与iOS比肩，



■Galaxy Note平板能实现一屏同时打开16个窗口，这让Android平板更往PC靠拢



■Android系统对于用户和开发者的开放性，从系统的自定制程度等方面来看都有所体现

因为真正在后台运行多任务是需要较为强大的硬件支持，显然移动级别的硬件性能和桌面平台不可同日而语，所以即便在移动设备硬件发展如此迅速的今天，Android平台的流畅性依然与其他系统存在一定差距。

2. 流畅性方面的努力

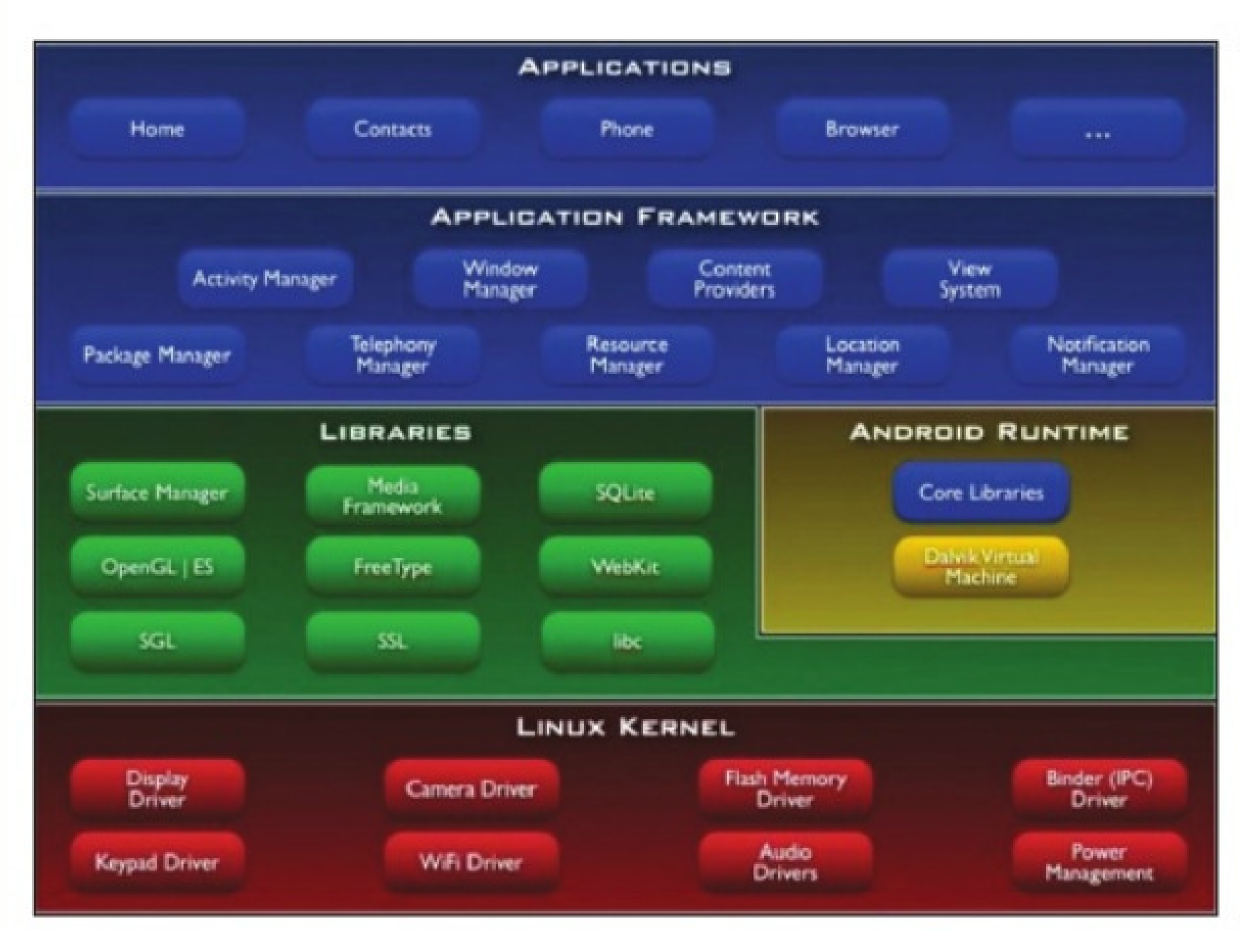
Android是一款基于Linux内核的操作系统，在内核之上还运行着一个Dalvik虚拟机——这是一个类似Java虚拟机的东西，需要它的原因是因为Android上的软件大部分都是由Java语言所编写，就好像我们要在Mac OS系统中运行Windows应用时，需要安装Windows虚拟机一样，所以它的运行效率就会成为一个焦点问题。

在Android 2.3之前，虽然每次升级都在逐步改善流畅性，但早期的某些局限还是令Android在效率上非常尴尬。比如Java的自动内存回收机制，会在任意时间停止系统当前工作进行内存回收，这一过程通常耗时数百毫秒，用户可明显感到延迟，是系统卡顿的重要元凶之一。此后谷歌在Android 2.3中对此问题进行了较大幅度的调整，真正让Android开始走向成熟，但Android的开放性以及Linux内核在驱动方面的某些先天弱势，在流畅性方面依然问题重重。比如许多人认为Windows Phone 7以更为低端的硬件水平创造出了比Android双核甚至四核设备流畅得多的操作体验，然而实际上Android的Java虚拟机在底层效率方面和Windows Phone相差并不大，但在用户层面上，5个甚至更多的主屏幕，外加许多应用小插件以及后台多任务机制，足以让Android表现出疲态。

Android 4.1是谷歌宣称着力于解决系统流畅性问题的革命性产品，实际上由谷歌推出的几款Nexus设备尤其是Galaxy Nexus身上我们确实看到了Android 4.1果冻豆“黄油计划”的诚意。谷歌通过引入三重缓冲显示技术，让每一帧动画都保持平滑，用户界面以60FPS的速度运作，整体视觉效果十分出色。在即将到来的Android 5.0酸橙派上，谷歌再度宣布会在流畅度上下功夫，我们是否会看到质的转变呢？

3. 碎片化与云服务优势

许多科技评论者在谈到Android碎片化问题时，普遍认为这是谷歌的一大失误，实际上这种碎片化正是由于其开放性所导致的，尤其是对各个移动设备供应商和芯片制造商的开放态度，所以我们不难看到市面上百花齐放的



■Android系统结构示意图



■Android 3.0是一款专为平板打造的系统，4.0版本以后Android平板与手机系统将归于统一



■Android 4.1所主推的黄油计划确实令Android的流畅性上了一个台阶



■像三星这样对Android进行TouchWiz界面定制的设备制造商还有很多

Android平板产品。每款Android平板所用的系统版本、处理器型号、屏幕分辨率和用户界面都有所不同，这种“碎片化”特色导致了Android设备的使用体验极不统一，但另一方面这种“碎片化”也提供了用户更多的选择性。比如喜欢TouchWiz UI和可以分屏操作的用户会选择三星的平板；在意视网膜分辨率的用户会购买Nexus 10；注重性价比和读书体验的用户会选择Kindle Fire……这些是“死板”的iPad和Windows RT平板所无法做到的。

Android在移动市场中的竞争优势除了开放性以外，还有谷歌在近几年逐渐完善的云服务平台，无论是Gmail、Google Map、Google Drive，还是Youtube、Picasa、Google Now，它们都表现出谷歌在老本行上的深厚功底。成套的云服务已经成为用户在购买平板之外的增值需求，微软在此方面一直奋起直追，苹果似乎在iCloud的完善上还存在一定距离。

在Android之父Andy Rubin卸任之后，Chrome的主管Sundar Pichai接任了Android领头人的角色。多年来谷歌在Web领域的积淀以及云服务方面的优势即将在两大平台上显现，Android与Chrome/Chrome OS的进一步融合也是板上钉钉的事。无论谷歌的目标是用移动市场包围桌面市场，还是打造云服务一体化系统，Android平板的未来都是潜力无限。



■Android与Chrome的融合之路将会何去何从？

封闭第一：iOS平板操作系统

如果评选谁是后PC时代的发起人和平板市场的开创者，那么非苹果公司莫属。虽然根据IDC 2012年的统计数据显示，iPad的市场份额正在呈下降趋势，先前90%的占有率神话已经一去不复返，但iPad依然堪称市面上用户体验最好的平板产品。

1. 封闭的王国

许多人责怪苹果的iOS生态系统极端封闭，用户想要进行多媒体管理甚至还要使用蹩脚的iTunes客户端，更不要妄想在PC上直接将文件复制到iPad平板中，因为iOS和iPad平板压根就没有文件管理的概念，用户除了能对系统本地的音乐、视频、图片和图书多媒体进行操作以外，应用资源完全来自于App Store。想要和Android一样更换系统主题？苹果才不会赋予用户这样的权利，除非通过非正常手段来实现。

苹果的封闭性并不是从iPhone推出之时才开始的，从早期Mac OS电脑对处理器的选择上就可以看出，苹果由始至终所要搭建的就是一个惟我独尊的封闭王国。苹果与微软、谷歌的最大差别在于，后两者主要将精力放在系统开发上，而苹果除了研发iOS以外，还为平板和手机产品设计处理器芯片，以及推出整机设备，最后还负责将这些产品推向市场。所以苹果兼任了操作系统开发商、芯片制造商、移动设备制造商和零售商等多重角色，如果从社会分工的角度来看简直是不可想象的，当代科技行业中几乎找不到一个像苹果这样全能的企业，即便是在电子科技领域涉猎颇广的三星，在系统和软件的开发上也相差甚远，这些便是苹果封闭王国构建的基础。

于是我们就会看到，iOS应用的审核与销售紧紧掌握在苹果手中，用户也无法对该系统进行管理员级别的操作，而且iPhone、iPad等产品甚至很长时间



■迄今为止，Mac OS几乎都无法支持Mac电脑以外的设备



■iOS可以看作是精简版的Mac OS，iPad则更像是大号的iPhone，所以iPad是偏向手机的平板设备

都不会降价……这些都是和苹果的全方位控制分不开。

2. 开发环境的封闭性及其优势

从iOS 4版本开始，用户可以通过双击Home键呼出多任务界面，这正是我们熟知的iOS“伪后台”机制。既然有伪后台，那么就一定存在“真后台”，真伪后台究竟是怎么回事呢？

在桌面系统中，当我们将一个正在执行的程序最小化或放置到系统托盘之后，该程序会在后台继续工作，用户无须关心它们的运行情况。Android和Windows RT平板的多任务机制与之类似，我们可将其称作“真后台”。而iOS中的多任务机制却是个例外，除了部分系统级应用（如音乐、邮件、Safari等）可以实现“真后台”以外，大部分第三方应用在后台运行时已经冻结，系统会为用户保持该应用退出时的状态，代码读写已经停止。所以从理论上来说，iOS是不支持挂QQ这种功能的，保持QQ在线完全是得益于系统的推送机制，与后台的QQ程序没有关系。

除了“伪后台”这项限制以外，iOS对开发者的限制还有很多。比如许多人期望在iOS中用上第三方输入法以及其他内核的第三方浏览器，还有的用户问为什么iOS中没有来电和短信拦截应用，不同应用之间彼此无法进行数据互通和调用等……iOS的封闭性令开发者无权使用这些特性，而且这些限制似乎对于用户来说也不是什么好事，让设备的可玩性大大降低，但是这样做的好处却是显而易见。

其一，苹果在打造这一封闭王国的过程中，真正让系统做到了坚不可摧，安全性比Android倡导的开放平台高出不止一个级别，因为第三方应用的上架审核工作都掌握在苹果手中，极少有恶意应用能够乘虚而入，并且系统的封闭性让恶意应用无法对系统进行渗透，也无权访问其他应用数据，用户的隐私得到了保护。

其二，搭建封闭的系统可让第三方应用的质量更高，不会像其他平台一样出现许多无法运行的垃圾应用。

其三，同时掌控硬软件资源让系统优化和整体性能做得更好，配合伪后台这种占用系统资源较少的多任务机制，系统的流畅性得到了保证，以至于这些经验也被微软的Windows Phone所采纳。封闭和专制也成为了iPad用户体验绝佳的主要原因之一。

3. 娱乐性强，界面直观

iOS生态系统相比其他两者的突出优势除了出色的用户体验以外，就是丰富的第三方资源，尤其是多媒体和游戏软件更是iPad的重头戏。虽然iOS是更加偏向于手机使用方式的平板设备，用户的操作方式会受到很多限制，但其严谨性和流畅性让多媒体娱乐变更加得心应手。在线看视频、运行各种休闲和大型游戏都保证了最佳体验。

此外，iOS还拥有非常直观的用户体验，即使你是第一次使用iPad，通常也可以很快自学大量功能，这一点是Android系统所无法比拟的。



■iOS的多任务机制仅向第三方应用开放了极为有限的几个API，大部分软件还无法实现真正的后台运行



■iPad之所以能够如此的干净整洁以及稳定流畅，与其堪称有洁癖的封闭性密不可分

应用的基石 平板电脑处理器发展



■四川 宏安

平板电脑处理器平台（含GPU）在核心数量、计算能力、图形能力等方面的大幅进步最为令人瞩目，推动着平板电脑的发展永不停步。

近两年以来，在越来越强劲的CPU和GPU平台的支撑下，平板电脑从操控方式、屏幕技术到配套外设等都有了巨大进步，平板电脑市场呈现出一派繁荣之势。品牌林立，也让很多读者选购平板电脑时产生眼花缭乱之感。本文就从决定平板电脑整体性能的“芯（处理器+GPU平台）”谈起，带你了解目前在售主流的“芯”情况。相信广大读者看过本文之后，能对平板电脑有更深入的了解，在选购平板电脑时心中更加有数。

一、开放而封闭——iPad系列

iPad最早由苹果公司于2010年发布，定位介于苹果的智能手机iPhone和笔记本电脑产品之间，通体只有4个按键，提供浏览互联网、收发电子邮件、观看电子书、播放音频或视频等功能。也正是iPad的火爆，开启了一个全新的平板电脑时代。

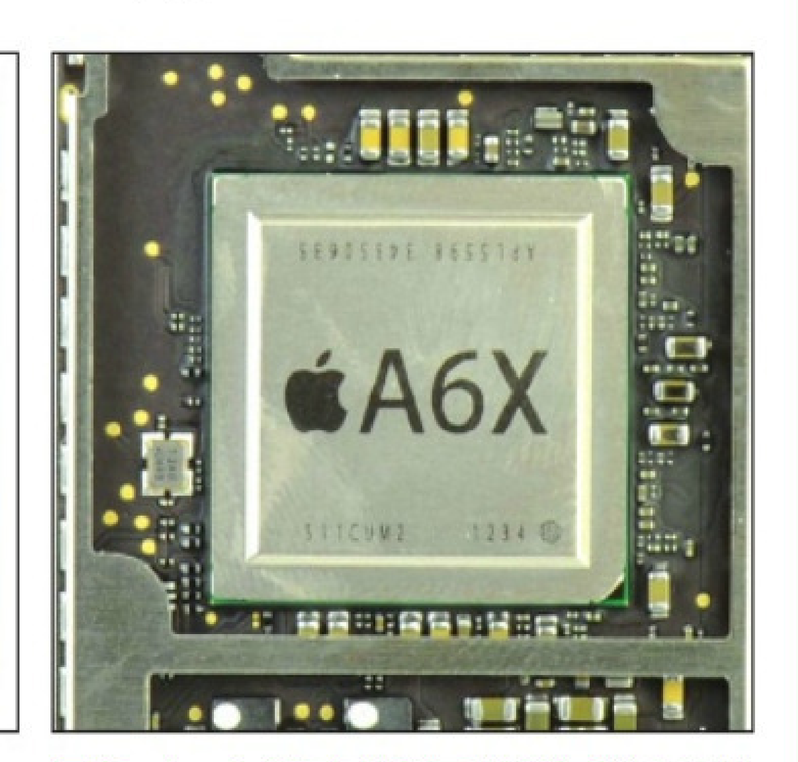
苹果2010年推出的第一代iPad就使用了自己设计、委托三星生产的A4处理器，最新的iPad 4则采用A6X移动处理器，采用双核心ARMv7架构，集成300MHz四核心PowerVR SGX 554MP4



■告别眼花缭乱万花筒，进入平板电脑“芯”视界



■iPad mini的配置说明性能不是苹果的唯一追求



■iPad mini没有使用同代产品的A6X处理器

苹果推广的其他技术

作为当前平板市场的奠基者，iPad不仅在处理器领域引领了潮流，还为后来者指出了多种技术的前进方向。从第三代iPad开始，视网膜屏出现在平板电脑上，全新iPad的显示屏分辨率达到2048×1536，色彩饱和度提升44%，像素数量更达到惊人的310万，是iPad 2的4倍，甚至比1080P全高清标准还多100万像素，这些像素非常密集，人眼在正常观看距离下已经难以分辨单个像素。在无法看到像素颗粒时，人们就会觉得整张图片、整篇文章或是整个游戏画面更加自然柔和，体验也会更出色。

iPad也引入了iPhone中广受好评的Multi-Touch（多点触控，又称多重触控、多点感应、多重感应）技术，能识别单指、双指、五个乃至十个手指同时做的点击、触控动作，让平板电脑的应用变得更直观便捷。用户可通过单击、双击、平移、按压、滚动以及旋转等不同手势触摸屏幕，实现随心所欲地操控，让平板电脑能在没有传统输入设备（如鼠标、键盘等）的情况下进行更直观的人机交互。



多点触控技术早已全面普及

同样来自iPhone的还有三轴陀螺仪、加速感应器、环境光传感器等交互技术。三轴陀螺仪能同时测定6个方向的位置、移动轨迹、加速，让平板电脑的方向感应变得更加智能，更清晰知道自己"处在什么样的位置和姿态"，或"下一步会到哪儿去"。它让平板电脑的很多应用在操作感上获得极大提升，省去了触摸屏幕转向的不便，甚至能让《现代战争2》《星际先遣队2》《彩虹六号》等游戏在平板电脑上也获得接近键鼠的操作感觉。

在外观工艺技术上，超薄设计、超窄边框设计也最先为苹果大规模成功实践。背照式摄像头、再加上自动对焦、触摸对焦、面部检测、视频防抖等常见于平板电脑的功能虽然大都不是苹果开创，但也是通过其产品获得好评和其他厂商的效仿，而最终流行起来。



苹果推出的人机交互新概念，几乎完全颠覆了游戏界的格局

图形芯片，以及双通道内存控制器。工艺的提升使得A6X的核心面积只有约123平方毫米，是上一代产品A5X的3/4左右，能效比更高。苹果官方宣称A6X无论在CPU和GPU端都要比A5X（配置于第三代iPad）快上一倍，这样的性能可更好地搭配2048×1536分辨率的程序与游戏，让iPad 4拥有流畅的使用感受。

iOS系统虽然封闭，但硬件却趋向采用通用硬件。从硬件特性来看，采用封闭iOS系统的苹果A系列处理器架构与其他ARM处理器相比并没有多少特别之处，在CPU都半斤八两的情况下，性能能否强大的关键主要还是看配套的GPU，四核PowerVR SGX554MP4图形芯片对使用感受的贡献不可小觑。当然封闭的操作系统也有利于苹果对处理器进行针对性的优化设计，因此也有报告称A系列处理器其实在某些方面是存在短板的，不过被自家系统掩盖了而已。

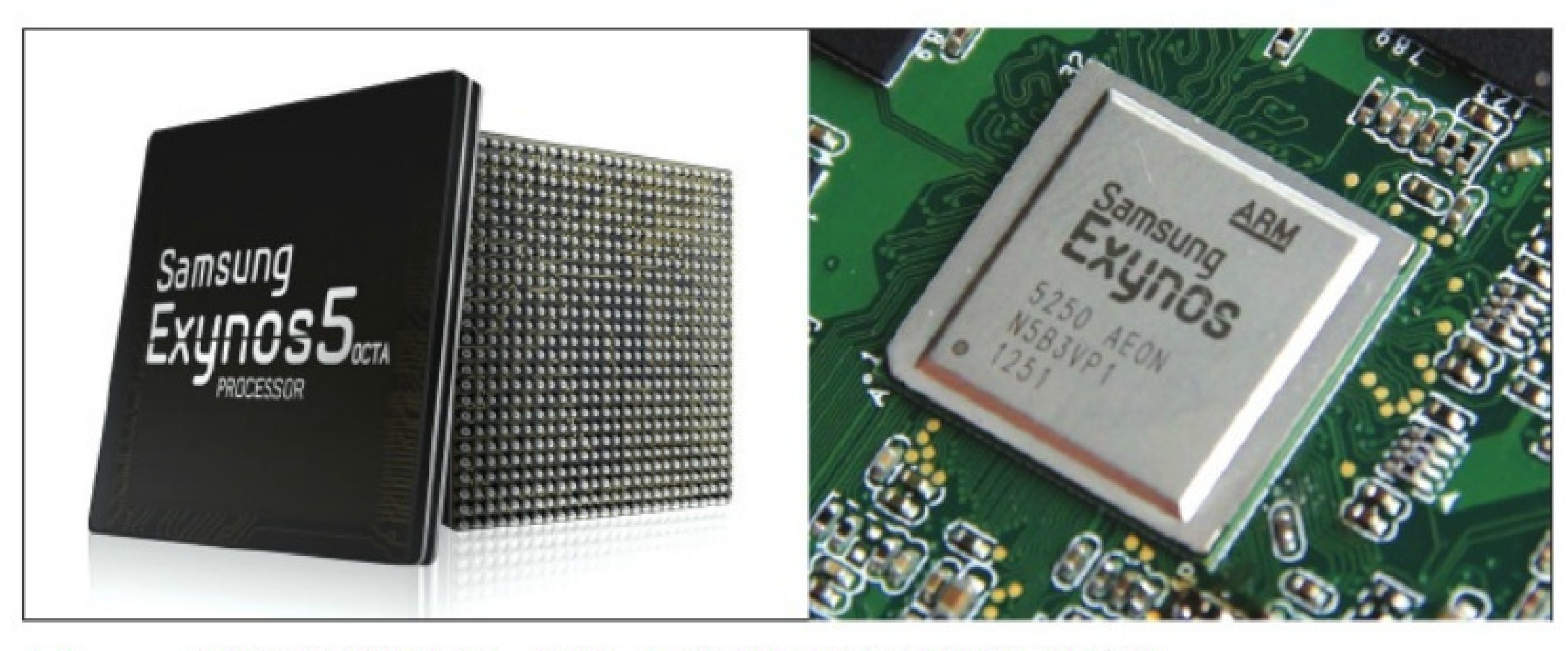
代表产品：苹果iPad mini MD531CH/A 7.9英寸平板电脑，参考价2398元；苹果第4代iPad MD513CH/A 9.7英寸平板电脑，参考价3688元。

二、ARM芯片群英谱——Android平板

与"单纯的"iPad芯不同，市场竞争日趋强势的Android平板的"芯"乱如麻，国内平板广告宣传也鱼龙混杂，让很多用户在选购安卓平板时如坠云雾。所选安卓平板究竟采用哪种核心，目前主流的安卓平板芯片有哪些特色，有哪些在售代表产品呢？有A10这类芯片吗？在本节中我们就为你全面解惑。

●三星

Exynos是目前三星目前移动处理器的代号，主流的产品包含Exynos 4210、Exynos 4212、Exynos 4412等Exynos 4系列产品，以及Exynos 5250、Exynos 5450、Exynos 5410等Exynos 5系列产品。除三星



Exynos系列不断推陈出新，托起了三星手机和平板在市场的强势



■面对国产平板的价格竞争，三星平板未来的日子肯定并不风顺



■NVIDIA Tagra3独特的四核及伴核结构

外，它们也被很多国内平板厂商采用。

其中，Exynos 4212是Exynos 4210的基础上研发的32nm新制程版本，同为Cortex-A9架构，但主频升至1.5GHz，Mali-400 MP4图形芯片从266MHz提升为400MHz，比起4210更为强劲，3D性能约为4210的2倍且更节能，可更好地满足平板电脑需求。而Exynos 4412则为四核版本，处理器频率为1.4/1.6GHz，可支持双通道LPDDR2 1066，四核CPU满载的平均功耗仅为0.9W，其他特性同4212，跑分成绩不错。

Exynos 5250是业界首款采用ARM新双核Cortex-A15处理器架构设计的产品，采用32nm制造工艺，主频为2GHz。与Exynos 4系列产品相比，采用Mali-T604图形芯片的Exynos 5250的3D性能更为强悍，在某些情况下3D性能提升达4倍之多。可支持立体3D显示，更好的支持WQXGA 2560×1600等超高清分辨率。目前上市产品还较少。

Exynos 5450采用更加精细的28nm制造工艺，频率可达到2GHz。它使用的Mali-T658 GPU能提供桌面级的3D性能，支持DirectX 11，最多可拓展至8个内核，每个内核的计算管道数目都提高了一倍。图形性能可达Mali-400 MP GPU的10倍，Mali-T604 GPU的4倍。

Exynos 5410同样值得关注，它号称八核处理器（由四核A15构架的CPU和四个A7构架的CPU组成），主频为1.6GHz，出人意料也配备了PowerVR SGX544MP3的GPU，三个核心，频率533MHz，相信能拥有近似苹果A6X的表现。它的代表产品Galaxy S4手机已经上市，平板电脑产品推出日期相信也不会太远。

代表产品： 爱国者N10四核9.7英寸平板，参考价：1499元；蓝魔W30（16GB）10.1英寸平板电脑，参考价1399元；三星Galaxy NOTE N8000 10.1英寸平板电脑，参考价3698元。

●NVIDIA

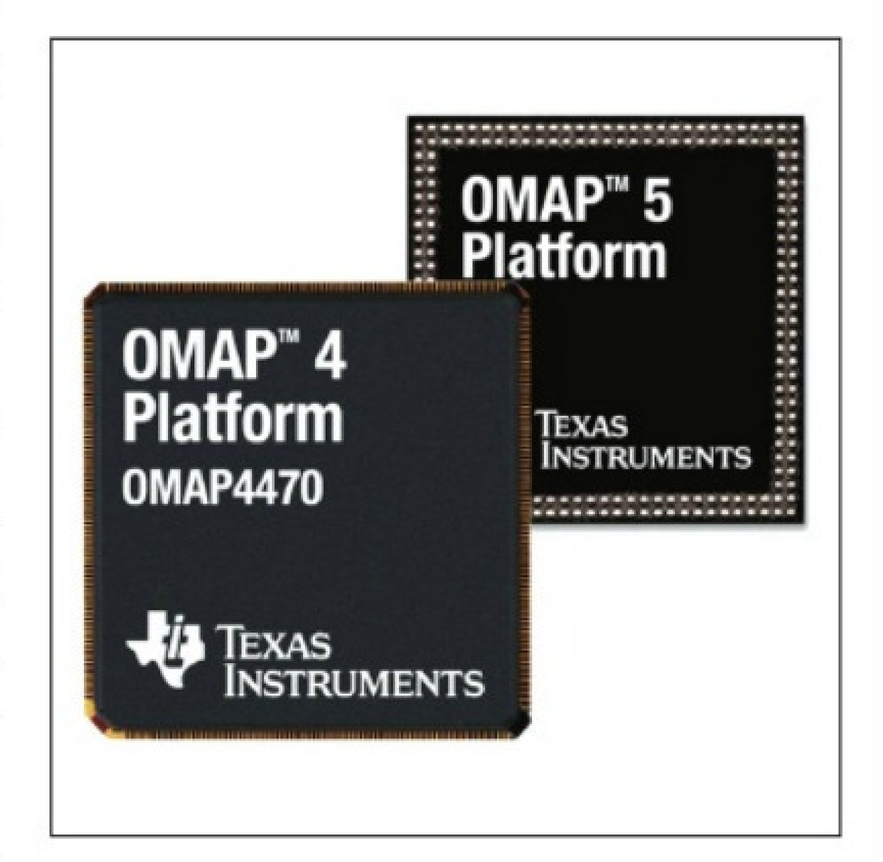
Tagra3是全球最早推出的四核移动处理器，它采用台积电40nm工艺制造，四核心状态最高频率1.4GHz，单核最高1.5GHz，CPU性能最高可达Tegra2的5倍，据称“已达PC级别，赶超Core 2 Duo T7200”。它内部集成12核GeForce GPU，GPU性能是Tegra2的3倍，并支持3D立体显示。同时其四核总功耗也比双核的Tegra2更低。Tegra3的最大秘密在于它拥有被称为“伴核”的第五个核心（亦为A9构架），当任务不需要复杂运算的时候，四核就会待机，只有伴核起作用，从而降低能耗。

由于Tagra3是最早推出的四核产品，受限于工艺较老等原因，在性能上已不幸沦为“最弱四核”，但作为一款经典产品，它的程序兼容性不错，对主流游戏兼容性都比较好，因此仍有厂商在新品平板及手机中采用该处理器。

代表产品： 优派ViewPad N710 7英寸平板电脑，参考价999元；联想乐Pad A2109 9英寸平板电脑，参考价1799元；东芝AT270-T01S 7.7英寸平板电脑，参考价1999元；华硕Pad TF300T标准版10.1英寸平板电脑，参考价2488元。

●德州仪器

美国德州仪器（TI）的移动处理器仍停留在双核时代，并且将退出这一市场，目前市场上其主要产品包含OMAP4430、OMAP4460、OMAP4470。以最新的OMAP4470为例，它采用1.5GHz Cortex-A9双核，支持双通道LPDDR2 466MHz低功耗内存，具备384MHz PowerVR SGX544图形核心，支持DirectX、OpenGL ES 2.0、OpenVG 1.1、OpenCL 1.1。它的CPU部分加入了硬件图像合成引擎，内置了独立的2D图形核心，可以在不需要



■德州仪器OMAP4470可以不使用GPU支持2K级别分辨率应用

ARM架构解析

ARM架构是目前移动平台处理器的主流之选，iOS平台和绝大多数安卓平板都是在其基础上构建。芯片厂商从ARM获得架构授权，用ARM架构CPU（处理器）+独立的GPU（图形芯片，图形加速器，俗称的“显卡”），再加上自有的一些合理技术与优化，便构成一个完整的移动平台处理器。

ARM架构处理器包含ARM Cortex-M、ARM Cortex-R、ARM Cortex-A等系列，其中Cortex-A系列是主要应用于便携平台的产品。包括Cortex-A15/A9/A8/A7/A5处理器，它们之间具有完整的应用兼容性。这些编号并不表明其定位和推出的时间，例如A7就是比A15更晚推出的架构，而A8是比A5、A7定位更低的产品。

Cortex-A5、Cortex-A7、Cortex-A9和Cortex-A15处理器都支持ARM的第二代多核技术。Cortex-A9是较早的主流产品，可提供800MHz-2GHz的标准频率，每个内核可提供5000 DMIPS的性能。Cortex-A15和Cortex-A7是目前最新的产品，能效比更出色，两者都支持ARMv7A体系结构的扩展，可支持大容量内存和硬件虚拟化技术。Cortex-A15是面向高性能的解决方案，用于替代Cortex-A9，它改善了Cortex-A9功耗大，发热高的的致命弱点。Cortex-A7可采用独立、多核配置方案，提供800MHz～1.2GHz频率，在保证性能的基础上提供了出色的低功耗表现，也可以与Cortex-A15结合用于目前顶级的产品，是更注重能耗和能效的新产品，号称“ARM史上功耗效率最高的处理器”。大家在选购产品可尽量选用这类最新核心的产品，能带来更强的性能、更好的效能、更低的功耗与发热量。

ARM最新的64位ARMv8体系，以及相应Cortex-A50系列架构处理器也已推出，它能从32位无缝转换至64位执行状态，不仅能继续支持现有的32位应用，还能提供64位可扩展性，以满足移动计算终端客户与未来智能手机的发展趋势。该系列率先推出的是Cortex-A53与Cortex-A57处理器，Cortex-A57是ARM最先进、性能最高的应用处理器，而Cortex-A53不仅是功耗效率最高的ARM应用处理器，也是全球最小的64位处理器。该处理器系列的可扩展性使ARM的合作伙伴能够针对智能手机、高性能服务器等各类不同市场需求开发能效比更好的系统级芯片，进一步扩大ARM在高性能与低功耗领域的领先地位。

除此之外，市场上还有所谓的A10之类的产品（如后文中的忠高A10），显然是个别厂商自行命名的产品，与ARM的产品系列号无关。

ARM架构的CPU可与不同厂商的GPU构成一个完整的处理平台。采用同样的ARM架构CPU和同样的GPU的品牌移动处理器或平台，具备相似的性能。常见的GPU有Imagination科技公司的PowerVR SGX系列，ARM自家的Mali系列，高通的Adreno系列，Vivante GC系列，NVIDIA的Geforce ULP系列。这些厂商目前的主流GPU的三角形输出率和像素填充率如下表。

型号	三角形输出率	像素填充率
PowerVR SGX540	50M/s	750M/s
SGX543MP2	67M/s	2000M/s
SGX543MP4	133M/s	4000M/s
SGX544	55M/s	1600M/s
SGX544MP2	110M/s	3000M/s
SGX554MP4	340M/s	5100M/s
Mali-400MP1	44M/s	400M/s
Mali-400MP2	40M/s	800M/s
Mali-400MP4	44M/s	1600M/s
Vivante GC1000	50M/s	650M/s
Vivante GC2000	100M/s	1250M/s
Vivante GC4000	200M/s	2500M/s
Adreno 220	88M/s	532M/s
Adreno 225	130M/s	760M/s
Adreno 320	200M/s	3200M/s
Geforce 16sp	120M/s	1600M/s

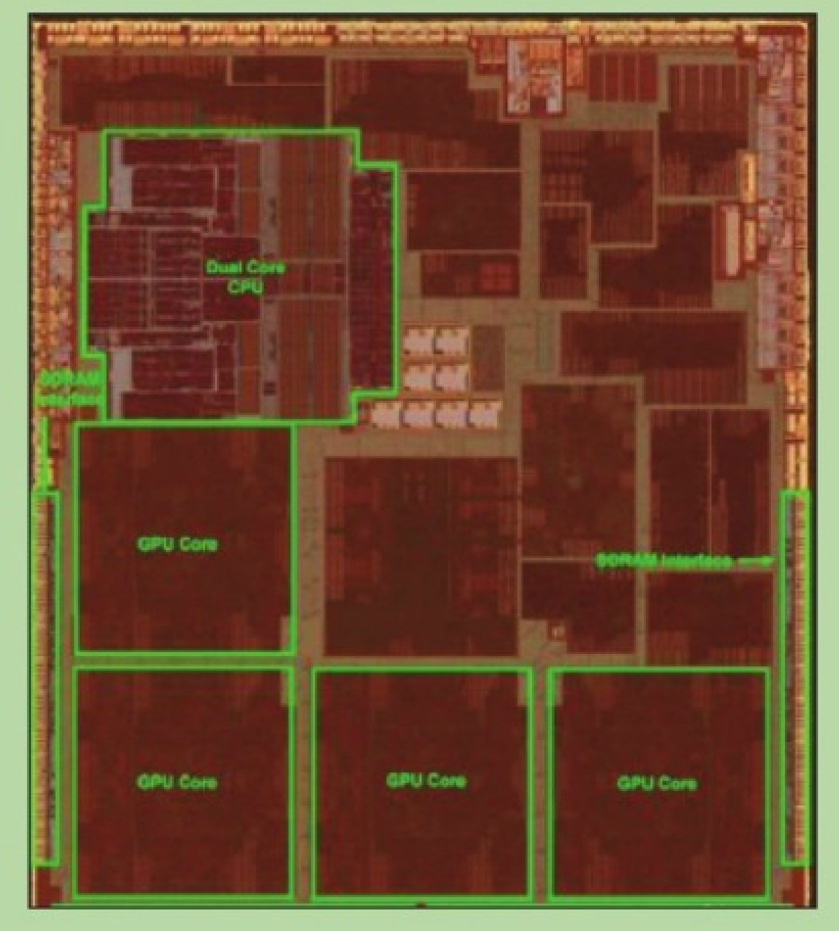
多边形生成能力和像素填充率都是决定GPU性能重要指标，相对来说，三角形生成率和像素填充率越高，GPU能提供的性能越好，画面越细腻。该平台在3D性能、视频解码等方面的表现更好。在配置的ARM处理器差不多的情况下，三角形输出率和像素填充率的综合能力高低，可作为该平台整体性能高低的直观简单的重要参考依据。



■Cortex-A7和Cortex-A15是目前ARM的主打产品



■单个Cortex-A7处理器核心的能源效率是ARM Cortex-A8处理器的5倍，性能提升50%，而尺寸可做到后者的五分之一



■ "图形处理器（GPU）在移动处理器中的作用居功至伟



■一般采用MTK方案的平板都会带有通话甚至是3G功能



■MTK产品在中低端智能手机领域已开始发威，3G功能的高度集成很有可能让它在平板领域也再露锋芒

PowerSGX 544参与的情况下进行图像合成输出，驱动大屏幕显示并同时保持低功耗，支持如2048×1536分辨率的高分辨率屏幕，HDMI 1.4a 3D输出。可为用户提供较丰富的游戏、定位服务、网页以及多媒体体验。

德州仪器最新的OMAP 5系列5430处理器采用28nm工艺技术制造，拥有一个双核ARM Cortex-A15 CPU，2MB L2缓存，PowerVR SGX 544MP2 GPU以及一个LPDDR2-533双通道存储接口。支持2400万以及2000万像素前后摄像头，支持3D高清视频录制，可配置高达8GB的双通道DDR3内存、3个USB 2.0接口以及一个SATA 2控制器。德州仪器宣称“两颗800MHz速度运行的Cortex-A15芯片的性能大体上与两颗以1.5GHz运行的Cortex-A9芯片一致”，说明该处理器能更好地满足平板电脑的需求。

整体来看，德州仪器主流的双核移动处理器虽然能提供类似四核的性能，但由于缺乏真正的四核主打产品，产品价格也并不出色，造成市场上选用德仪处理器的平板产品越来越少。

代表产品：智器T30 10.1英寸平板电脑，参考价1699元；亚马逊Kindle Fire HD 8.9英寸平板电脑，参考价299美元；爱可视Archos 101 XS 10.1英寸平板电脑，参考价2399元。

●MTK

MTK（MediaTek）就是联发科，它是世界顶尖的IC专业设计公司，在中低端和入门级便携产品中拥有优势，因其芯片价格低、高集成度、支持双卡双待且性能不俗获得了众多厂商的青睐。

MT6577是一款由联发科公司研发制造的智能移动平台双核芯片组，作为MT6575的后继产品，它采用1GHz的双核ARM Cortex-A9架构处理器、PowerVR SGX531超频版GPU，支持HSPA 3G网络、1440×900像素显示、1080p/30fps视频的录制和播放、最高1600万像素摄像头，是中低端平板电脑领域的新利器。在双核领域，联发科还有MT8377/MT8317可选，两者都是由MT6577“微调”优化而来，可以看作是专门针对平板电脑领域的MT6577定制版。

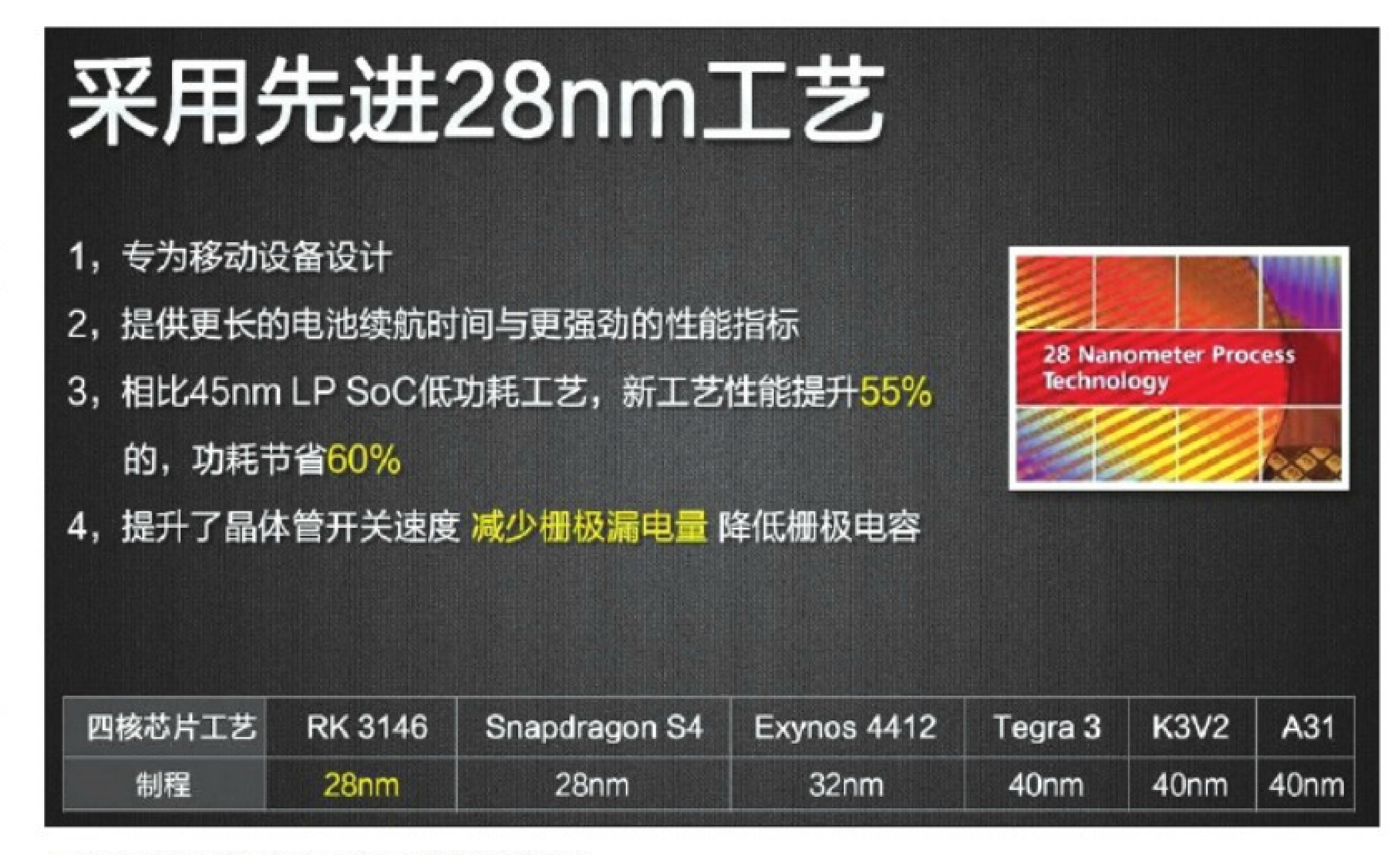
MT6589则是联发科推出的四核处理器芯片，基于Cortex-A7架构，频率1.2GHz，28nm制造工艺，配备双核PowerVR SGX544MP图形处理器，支持1300万摄像头和1080P视频录制、1920×1080的分辨率屏幕、WCDMA和TD-SCDMA两种网络制式。它能满足全高清视频播放和主流游戏的需求，并且能耗低、价格低廉，采用MT6589的大屏智能手机已批量上市，廉价的此类平板电脑相信也会很快面世。

代表产品：宏碁ICONIA B1 7英寸平板，参考价999元；联想乐Pad A2207 7英寸平板，参考价1199元；台电G18双核8英寸3G平板，参考价1199元。

●瑞芯微

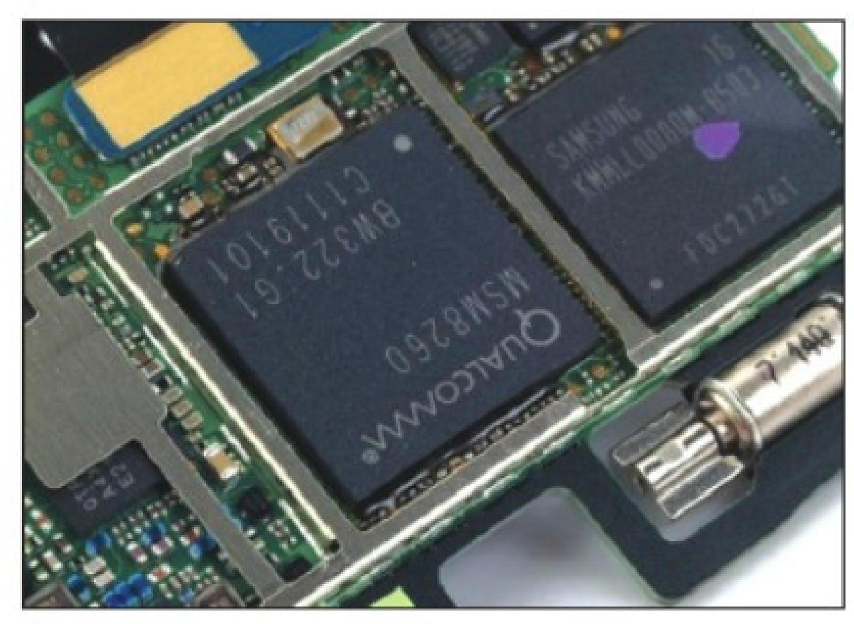
瑞芯微电子有限公司是国内独资的专业集成电路设计公司，面向移动处理器的主力产品包含双核的RK3066和四核的RK3188。相比上一代的RK2918，RK3066在保证高性能的前提下实现了低功耗。它采用双核Cortex-A9架构CPU+四核GPU架构，支持DDR3及DDR2内存，主频大幅提升到1.5GHz，DVFS（动态电压和频率调整）可降低整体功耗。其ARM Mali-400MP四核GPU支持OpenGL ES 2.0/1.1和OpenVG 1.1，可为3D效果和流畅高清视频打造稳定基础，并且内置1080p视频编解码处理单元，支持Flash Player 11。

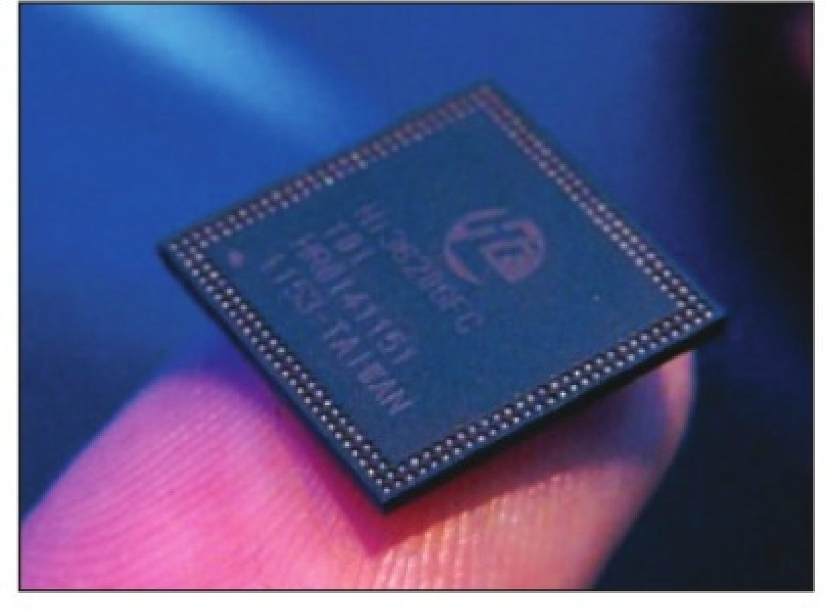
瑞芯微RK3188四核芯片采用先进的28nm工艺和ARM Cortex-A9架构，相比45nm工艺，新产品性能提升55%，功耗却节省60%以上。RK3188的CPU比Tegra3要快30%，GPU比Tegra3快40%。虽然和高通APQ8064同为28nm工艺，但瑞芯微表示RK3188使用了HKMG（高K金属栅栏）技术，在防漏电方面更加出色，因此性能功耗比更好。它支



四核芯片工艺	RK 3146	Snapdragon S4	Exynos 4412	Tegra 3	K3V2	A31
制程	28nm	28nm	32nm	40nm	40nm	40nm

■瑞芯微四核芯片具备不错的能效比


■高通APQ8064是全球首款采用28nm制程的四核移动处理器


■高度集成让海思K3V2体积小巧

持4G LTE网络，可提供高达480Mbps的数据传输率。凭借出色的性价比，RK3188应该会获得众多国内手机及平板厂商的青睐。

代表产品：台电P85双核8英寸平板电脑，参考价649元；原道N90双擎S 9.7英寸平板电脑，参考价699元；纽曼新T10双核四显二代IPS 10.1英寸平板，参考价898元；酷比魔方U30GT 10.1英寸平板电脑，参考价999元。

●高通

S4 Plus系列是高通主流的双核系列，Krait架构CPU的频率最高达1.7GHz，配备Adreno 305 GPU，包含APQ8060A、MSM8960、MSM8660A、MSM8260A、APQ8030、MSM8930、MSM8630、MSM8230、MSM8627、MSM8227等型号。

高通MSM8960和APQ8064同属高通骁龙S4 Pro系列，采用28nm工艺制造，集成最新的Adreno 320 GPU，分别整合2个（MSM8960）和4个（APQ8064）Krait架构CPU核心，主频最高1.5GHz/1.7GHz。它的Adreno 320 GPU相比Adreno 225有3到4倍的性能提升，同时在光影效果方面也有更好表现。Adreno 320引入了名为“FlexRender”的新技术，使得GPU可以在性能模式（Direct Rendering）和节能模式（Binning Mode）之间智能切换。APQ8064基准测试跑分成绩比较突出，在同档处理器中处于中上水平。被OPPO Find 5、小米2、HTC one x5、LG Optimus G、黑莓BB10等智能手机采用，在平板电脑中也有一些应用。

而为了抢占入门级四核市场，高通最近还将推出两款针对中低端市场的普及型四核处理器：MSM8226和MSM8626。这两款四核芯片均采用28nm制程，并带有Adreno 306 GPU，支持1300万像素摄像头、1080p全高清分辨率的视频回放和录制。支持双卡/双待机，值得注重成本的用户关注。

代表产品：E人E本T6 8英寸商务平板电脑，参考价4998元；索尼Xperia Tablet Z 10.1英寸平板电脑，参考价：新品暂无。

●华为

海思K3V2四核处理器是目前体积最小的四核A9架构处理器之一，主频为1.2GHz和1.5GHz，由华为子公司海思自主设计，采用Cortex-A9架构，40nm制程。它采用两颗Vivante GC4000组成16核的图形处理器，拥有32位渲染设计，支持35fps视频处理。K3V2是继英伟达Tagra3之后的第二款四核A9处理器，使用64bit内存控制器，跑分测试成绩略优于Tegra3，在同档次产品中处于中游水准，但需要在系统和软件优化上继续努力才能更好挖掘出潜能。这款产品主要被华为自家的智能手机和平板电脑所选用。

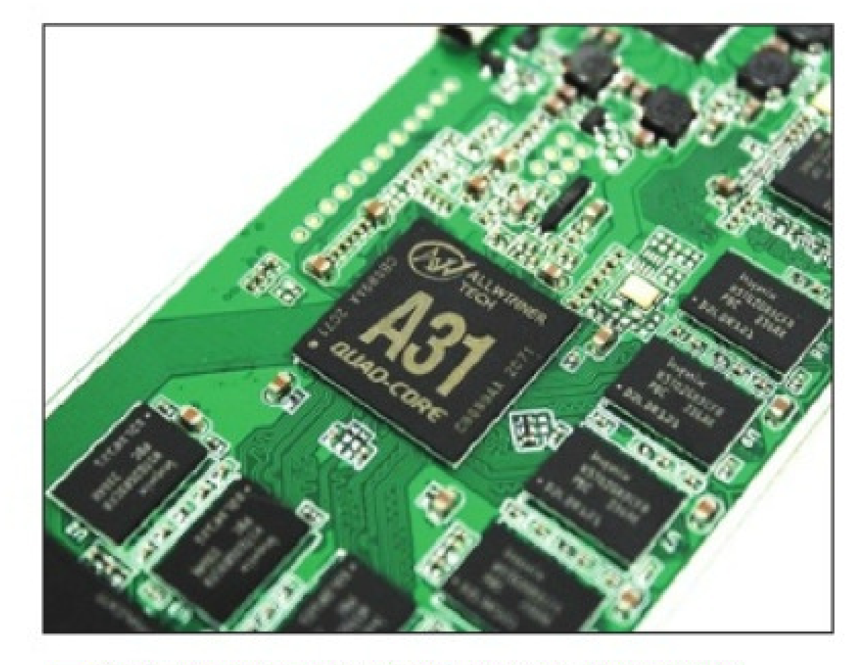
代表产品：华为MediaPad 10 Link WiFi版10.1英寸平板电脑，参考价1299元；华为MediaPad10FHD 10.1英寸平板，参考价1998元。

●全志

全志科技是一家智能应用处理器SoC和智能模拟芯片设计厂商，主要产品为多核智能终端应用处理器、智能电源管理芯片等。据Digitime统计，2012年国内平板电脑出货总量将近6000万台，凭借单核的全志A10等移动处理器，全志以2200万颗的芯片供应量成为最大赢家。

全志科技的代表四核移动处理器为A31，可应用于平板电脑、智能手机、智能电视等领域。它采用四核Cortex-A7架构，配备PowerVR SGX544MP2 GPU，支持4K×2K视频解码输出、1200万像素摄像头，1080P/60fps录像，可实现人脸检测、全景拍摄、自动对焦、3D相机等功能。A31支持64bit双通道DDR3，以及双通道NAND Flash，最高支持16bit NAND Flash，可提升系统存储器的读写速度，解决带宽瓶颈。它拥有完善的功耗管理系统，内置一颗AXP221智能电源管理芯片，A31在其配合下可实现电源动态管理，实现超长续航，让A31四核处理器在保证基本性能的同时，降低功耗与发热量，更符合目前四核移动处理器发展的趋势。

代表产品：昂达V811四核版8英寸平板电脑，参考价899元；台电A11四核10.1英寸平板电脑，参考价1299元；驰为“速PAD”V99四核9.7英寸平板电脑，参考价1299元。



■全志A31将成为能效比出众的新选择


■全志基于ARM Cortex-A7 CPU架构的产品能更好地满足功耗与轻薄的需求



■晶晨半导体AML8726-MX基本能满足需求，价格将成为它争夺市场的利器

拥有高达1.5GHz的主频与512kB二级缓存，采用40nm制程工艺，内置Mali-400MP图形处理芯片，支持OpenGL ES 2.0、OpenGL ES 1.1和OpenVG 1.1规范。除此之外它还搭载32位LPDDR2/DDR3内存，支持1080p高清视频解码以及硬件Flash解码，是500元以内大屏平板的有力搭档。

据悉，新岸线已获得了ARM最新的Cortex-A15 MPCore CPU和Mali-T658 GPU的授权。让它未来有能力进一步扩充产品线，满足消费者对于3D图形、图像计算、增强显示、语音识别等能力的追求，并提升性能与电池续航时间。

代表产品：爱可C905t极速版7英寸平板电脑，参考价499元。

●炬力

炬力集成是一家致力于集成电路设计与制造的大型半导体技术集团，针对便携市场推出“OWL猫头鹰”系列处理器。ATM7029是猫头鹰系列首款四核芯片，基于ARM Cortex-A9架构，单核最高运行频率可达1.3GHz，带有DVFS动态电压频率调整技术，内部带宽高达128bit，具备MPE媒体处理引擎及ThumbEE指令架构，能提供不错的处理效能以及较佳的流畅性和稳定性。它采用Vivante GC1000 GPU与一颗专有的独立2D GPU，3D性能一般，但可支持6

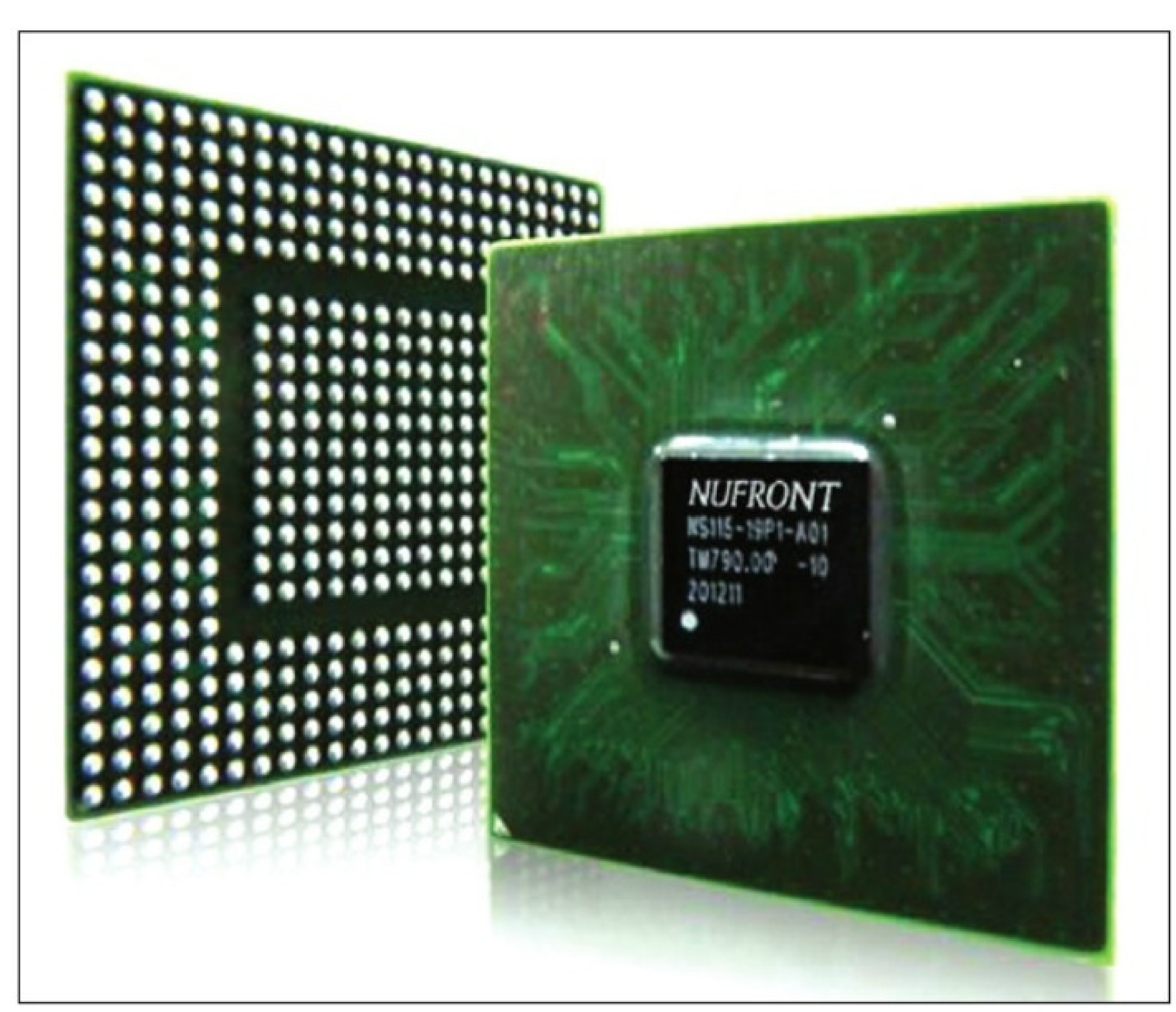
●晶晨半导体

晶晨半导体（Amlogic）的主流芯片产品有双核AML8726-MX和单核AML8726-M。入门级的AML8726-MX基于双核的Cortex-A9架构，主频1.5GHz，搭配400MHz的双核Mali-400MP2 GPU，能提供40Mtri/s三角形输出率和800Mpix/s像素填充率，支持1080p高清解码、Flash在线视频，常见游戏也没问题。

代表产品：昂达V711双核版7英寸平板电脑，参考价499元；昂达V811双核版8英寸平板电脑，参考价649元；爱国者半岛铁盒P10双核10.1英寸平板，参考价999元。

●新岸线

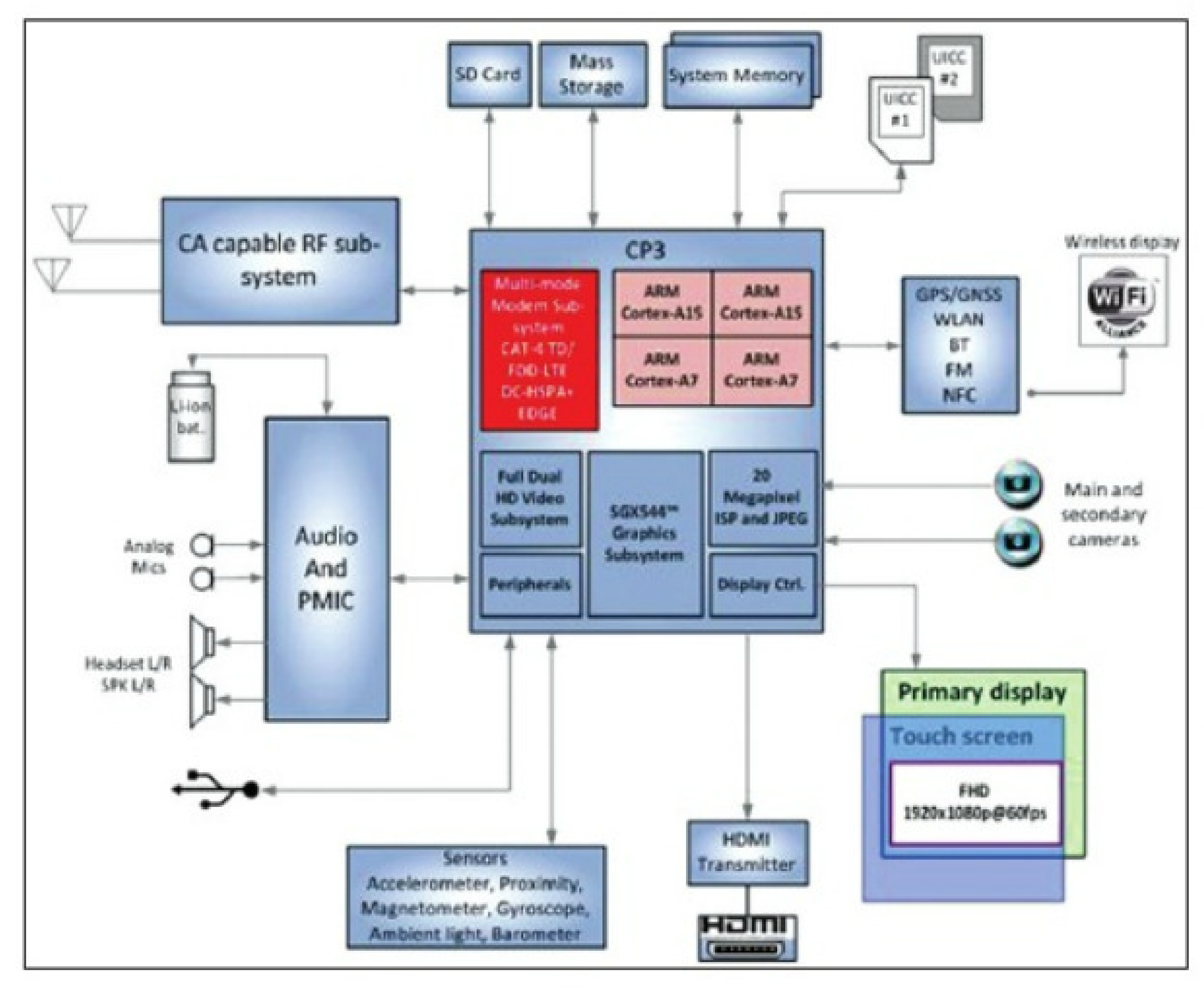
新岸线也是一家初露锋芒的国内芯片厂商，NS115是其第三代高性能低功耗芯片组，采用Cortex-A9双核架构，



■新岸线NS115在2012年牛刀小试，在2013年能否更进一步还要看“芯”情



■炬力“猫头鹰”系列具备1秒开机等颇具特色功能



■曾经风光无限的NEC和瑞萨已沦为市场配角


■飞思卡尔处理器平板电脑

路视频同步播放。ATM7029具有Quick Boot技术，支持1秒瞬间启动，开机速度也仅需10秒，让搭载该处理器的平板成为开机和启动最快的平板。

代表产品：蓝魔W41四核9.4英寸平板电脑，参考价899元；艾诺NOVO10英雄四核10.1英寸平板电脑，参考价999元。

●NEC瑞萨

NEC电子和瑞萨电子都是日本公司，在市场压力下，二者已经合二为一。Renesas EV2、MP5232是它们较早的产品，MP6530则是其最新的双核移动处理器（异构四核），结合了2个高性能ARM Cortex-A15处理器和2个低功耗Cortex-A7处理器，使应用软件可在二者之间进行无缝切换。Cortex-A15处理器用来处理计算密集型应用，如主流游戏、浏览网页时极速渲染页面和下载以及媒体编辑和处理，Cortex-A7处理器则负责高效处理大多数智能手机工作负载和后台任务，如社交媒体和电子邮件同步、音频或视频播放任务。它采用SGX544 GPU，可以轻松提供流畅的3D游戏体验和屏幕显示，同步进行1080p全高清视频编解码。当然，该产品要想在强手如林的移动CPU市场上取得大成功，价格是关键因素，否则一切都是浮云。

代表产品：台电P72 7英寸平板电脑，参考价699元。

●飞思卡尔

Freescale（飞思卡尔）也是全球知名的芯片提供商，但目前市场占有率下降明显，其主流的移动处理器i.MX 6系列适用于智能手机、平板电脑和电子书阅读器。此系列芯片包含了单核心（i.MX 6 Solo）、双核心（i.MX 6 Dual）以及四核心（i.MX 6 Quad）处理器，其中的四核心处理器采用4个Cortex-A9核心，速度可以高达1.2GHz，整体性能接近海思K3V2四核处理器。

i.MX 6系列采用Vivante GC2000 GPU，拥有每秒100M的多边形生成能力以及每秒1.25G像素的填充能力，达到了业界主流水平，它支持1080p/60fps视频解码和1080p/30fps视频编码、双摄像头3D立体拍摄、HDMI 1.4以及多个USB 2.0端口。

代表产品：驰为V90 9.7英寸平板电脑，参考价1399元。

三、双架构通吃——Windows平板

除了安卓和iOS，分别对应于ARM架构与x86架构处理器Windows RT/8系统平板电脑在市场上也开始盛行。它们目前分别有哪些“芯”产品可供选择呢？

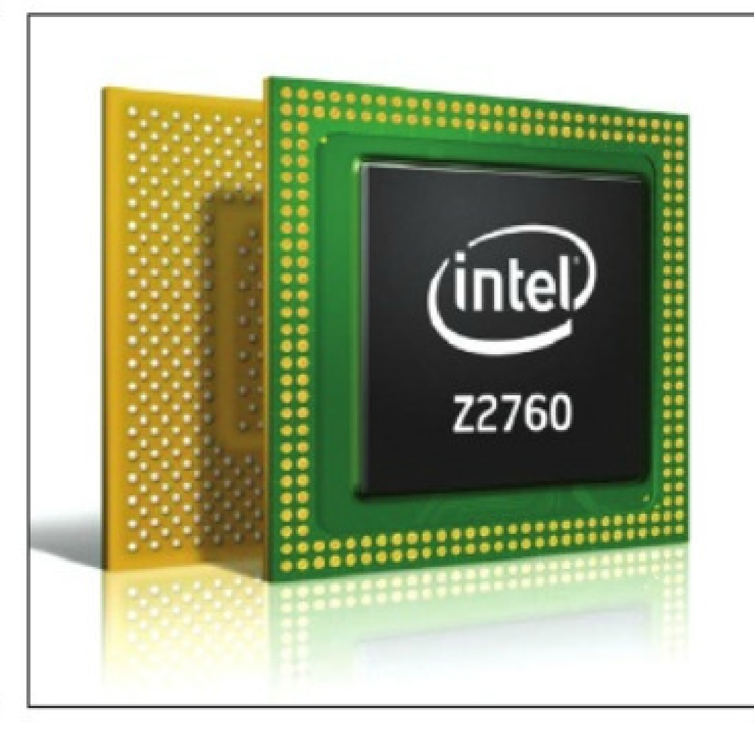
●酷睿平台

Ivy Bridge（IVB，第三代酷睿平台）除了主流的M系列处理器，还包含U系列和Y系列，功耗分别为15～17W和10W左右，可以较好地满足平板电脑性能与功耗的双重需求。上一代SNB平台在移动平台上分为标准电压（SV）、低电压（LV）、超低电压（ULV）三类，热设计功耗分别对应55/45/35W、25W、17W，但是到了IVB时代则简化为两种：Standard Performance（标准性能）、Ultra（超轻薄）。前者就是现在的标准版本，继续对应55/45/35W，但在型号上统一称为M系列。后者对应目前的17W超低压版本，型号上则是U系列。



■第三代酷睿平台U系列全面向平板靠拢


■平板是微软不愿轻言放弃的市场



■凌动Z2760是一款比较成功的型号


■凌动可以带来更轻薄的选择

而为了更好地满足平板电脑的需求，据悉Intel近期还推出了Y系列酷睿处理器，新增加Y系列产品主要有Core i3-2129Y、i3-3229Y、i5-3339Y、i5-3439Y以及Core i7-3889Y等，TDP功耗分别是10～13W。英特尔虽已推出了针对平板电脑和手机的凌动（Atom）Z系列处理器，不过凌动在性能上没法和Core系列处理器相比，特别是当执行多线程Windows任务和3D程序时，凌动的性能甚至会让人抓狂，Y系列酷睿处理器的出现无疑将会更好地满足未来Windows或安卓平板电脑用户的需求。

代表产品：宏碁ICONIA_W700-53334G12as 11.6英寸平板电脑，参考价6999元；ThinkPad S230U-3QC 12.5英寸平板/超极本，参考价6999元；三星XE700T1C-A01CN 11.6英寸平板电脑，参考价7799元。

●凌动平台

凌动本来是Intel针对上网本推出的一个入门级处理器系列，是英特尔历史上体积最小和功耗最小的桌面处理器，专门为小型设备设计，旨在降低产品功耗，同时也保持了同酷睿指令集的兼容，产品还支持多线程处理。在争夺手机和平板电脑市场时，Intel首先就用凌动进行了改造，即凌动Z系列，有Z2460（单核，主要针对手机市场）、N2600、Z2760等。

采用Z2760处理器的平板产品目前最为常见，Z2760开发代号Clover Trail，32nm工艺制造，封装面积14×14mm，双核心四线程，主频1.8GHz，支持Intel Burst技术，二级缓存1MB，支持双通道LPDDR2-800内存。图形核心升级为PowerVR SGX545，频率也提升到533MHz。热设计功耗仅为1.7W。支持硬件加速视频解码，支持800万摄像头以及1080p录像等功能。

Z2760是Intel从日渐衰败的上网本平台进军平板市场而推出的新一代x86架构的CPU，它被誉为凌动处理器的新方向，已经完全走向了SOC集成化，拥有更低的功耗，更长的续航时间，具备了把x86架构推向更多便携平台的潜力，成为Windows 8走向普及的新武器，可以说是吹响了x86处理器在超便携平台反击的号角。除此之外，AMD的APU也正以其独特的集成优势，向平板市场发起冲击，MWC展会上就出现了多款展示产品。

代表产品：华硕VivoTab Smart ME400C 10.1英寸平板，参考价3999元；三星XE500T1C-A01CN 11.6英寸平板电脑，参考价4888元；联想Tablet 2（36792AC）10.1英寸平板电脑，参考价4999元。

●ARM平台

ARM架构处理器的强势，让微软也不得不低下高傲的头颅，Windows RT就是微软基于ARM平台开发的产物，它只能预装在采用ARM架构处理器的PC和平板电脑中。新系统画面与操作方式与PC端的新操作系统Windows 8几乎完全相同，采用动态磁贴界面，各种应用程序、快捷方式等能以动态方块的样式呈现在屏幕上，用户可自行将常用的浏览器、社交网络、游戏、操作界面融入。但是Windows RT无法兼容x86软件，但附带专为触摸屏设计的微软Word、Excel、PowerPoint和OneNote。

代表产品：华硕VivoTab RT TF600T旗舰版10.1英寸平板电脑，参考价4699元；联想IdeaPad Yoga 11.6英寸平板电脑，参考价4999元；戴尔XPS10 10英寸平板电脑，参考价5499元。P



■Windows RT带来一种新选择

群雄争霸
生态系统与软件市场的建设



■Libeapp.com EMLink
WPDang.com 李渊

当今世界，各大厂商之间激烈的市场竞争，归根到底是生态系统的竞争。软件商店作为其中重要的一环，同样发挥着举足轻重的作用。

生态系统的概念对于我们来说并不陌生，所谓商业生态系统，是指一群相互连结、共同创造与分享价值的企业。生态系统广泛存在于各行各业，大多都以最强盛的厂商为牵头者，其余企业围绕中心厂商共生共存。生态圈中的每个参与者互相依存、共同发展，一起促进生态的繁荣稳定。

■软件市场如今已经成为生态系统最重要的控制点之一

信息产业也不例外，包括索尼、亚马逊和Facebook等在内的科技公司都构建了或大或小的软件市场生态圈，如著名的PlayStation Store、Kindle Store、Facebook App Center……不过目前最引人瞩目的，还是苹果、谷歌、微软以各自系统为核心所形成的横跨手机、平板、电视与计算机等平台，囊括相应软件、配件和服务的庞大生态系统（图1）。

首创生态系统的苹果市场

1. 苹果生态系统

2001年10月，苹果发布了便携式音乐播放器——iPod，从此踏上了伟大复兴的征程。该产品设计简洁优雅，滚动转盘操作简便，续航时间首屈一指，存储容量堪称海量，一时间很快就被各种社会名流和时尚青年所推崇。iPod与iTunes之间的无缝整合也取得了不错的效益，促进关联产品大幅销售。然而与此同时，盗版音乐开始泛滥成灾。2002年全球正版CD销量下降了9%，造成损失达50多亿美元，这让音乐行业感到相当愤怒，并于次年大张旗鼓反击盗版。起初，他们希望自建平台开发通用编码标准，但是由于没有很好地理解用户需求以及糟糕的正版体验，失败在所难免。2003年4月，iTunes Music Store正式上线，从此改写音乐产业历史。事实证明，盗版并非不可战胜，该商店在发布6天后销量就超过百万首，它凭借着价格低廉（每首歌曲0.99美元）、单首出售、无限使用（烧录/同步不设限制）、质量可靠（有完备的歌曲信息）、下载迅速等特点大获成功。如今，iTunes Store已经售出了超过250亿首歌曲，拥有700 000款应用软件、190 000部电视剧集以及45 000部电影，是全球最受欢迎的在线音乐、应用软件、电视节目和



■iTunes Store中的音乐售价低廉并支持单曲出售，更重要的是为消费者种下了购买正版作品的善因



■App Store拥有众多极富创意的应用，然而这种商业模式也在一定程度上限制了开发者的自由

电影商店。从某种意义上来说，iTunes Store是iOS生态的重要基石（图2）。

随着市场的逐渐饱和以及手机功能的不断发展，单一播放器产品前景渺茫，销量开始大幅萎缩。嗅觉敏锐的苹果看准了大有作为的智能手机市场，在2007年1月的MacWorld大会上发布了划时代的iPhone手机。起初，iPhone只能运行第三方Web应用程序，直到2008年3月苹果召开了一次特殊的发布会，对外透露了iPhone今后的发展路线，并正式推出开发工具以及应用商店的概念。App Store的横空出世再一次改变了一切，作为iOS上唯一获取软件的渠道，它允许用户浏览、搜索、购买以及下载应用程序，开发者能自行决定价格并绕开运营商限制直接面向消费者。此外开发人员也无须操心加密机制、付费方式、网络空间和基础设施，一切均由App Store为你搞定。软件商店的问世，不仅革新了软件的销售模式，也标志着iOS生态系统初步形成（图3）。

2010年1月，平板电脑iPad惊艳亮相，它不仅可以看作是iPod Touch的放大版，更是一部革命性的移动设备。iPad重新定义了平板电脑的概念，能以空前亲密、直观和有趣的方式让用户与应用程序以及各种内容联系起来。与此同时，苹果还推出了iBooks阅读应用，用户既可以随时查阅海量书籍，也能轻松购买新书。其内置的iBookstore更是一颗重磅炸弹，通过结盟出版商以及招揽作家，书籍数量与日俱增，引领了一场数字出版的新革命（图4）。

2011年6月，苹果发布iCloud，革新了内容的管理方式。这是一款无与伦比的云服务产品，它能无线存储数据内容，并能够在所有iOS设备上访问。更为重要的是，它巩固了苹果的生态系统，也标志着“数字中枢”战略迈入新的阶段。同时云服务也极大提升了用户数据的迁移成本，让使用者难逃出围墙花园。

经过6年多的发展，苹果的生态系统逐渐成熟，出色的硬件设备、丰富的内容资源、先进的云端服务也使得苹果的重要性不可撼动（图5）。发展不息，进步不止，苹果生态系统的未来又在何方？是家庭数字娱乐中心Apple TV？还是最近异常流行的可穿戴式设备？就让我们拭目以待吧！

2. 苹果应用商店

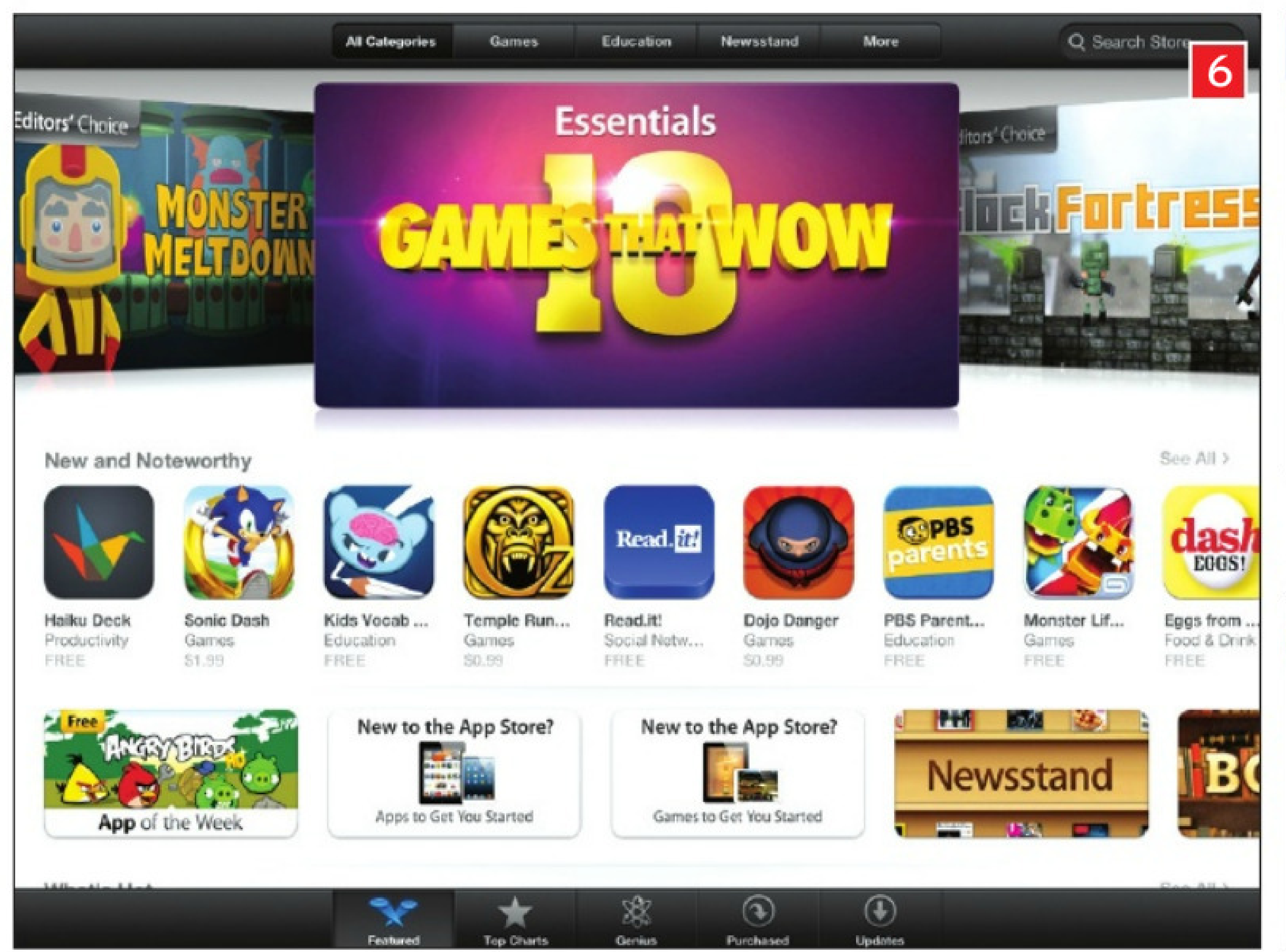
App Store基本信息（截至2013年1月）	
创建时间	2008年7月
软件数量	775 000
累计下载量	400亿
IAP推出时间	2009年6月
支付方法	VISA / MasterCard / American Express / 网银充值



■iBookstore包含成千上万部电子书，有许多都可以免费下载，收费图书也提供免费试读章节



■成功的生态系统会给整个产业链上的参与者带来意想不到的财富



■App Store用户界面



■2012年2月，奇虎360旗下应用因不明原因均被下架，致使公司股价当天大跌6.1%



■Mozilla严正声明，只要苹果不开放第三方渲染引擎，Firefox永远不会入驻iOS平台。

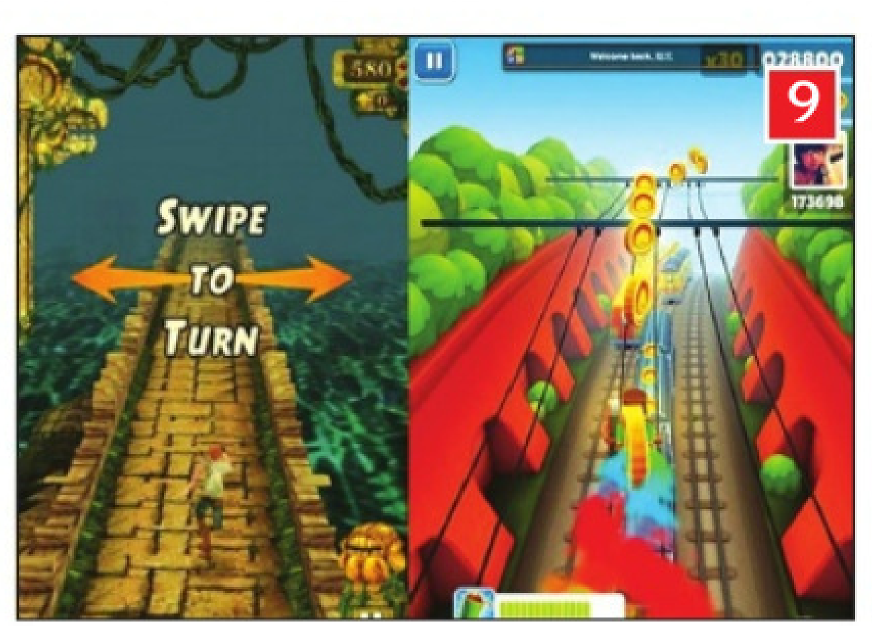
众所周知，App Store的审核机制极其严格，不像其他商店那样似有若无（图6）。为了能够让自己的软件顺利上架，开发者们必须细读《应用商店评估指导》，忍受各种“非人”限制，把握程序开发尺度。其中的规则还会依据实际情况不断更改，总之一切都由苹果来说了算（图7、图8）。严格的审核制度当然有利有弊，一方面规范审核可以滤掉劣质应用；另一方面则使得某些应用由于涉足禁区而被拒之门外，于是便催生了第三方软件商店Cydia。

然而随着应用数量的快速增加，苹果无法做到逐一比对条款并进行严格测试，所以很多应用如果没有太大问题就可以顺利通过。这样的疏忽与现状使得一些垃圾应用得以蒙混过关，降低了商店整体的应用质量，也使得抄袭现象越来越严重。由于缺乏行之有效的保护措施，许多大公司都是直接抄袭小型开发团队的应用，而非选择花钱收购；一些没有真才实干的小团队也通过山寨某些知名产品来谋取利益。这些应用往往连名称、描述、图标甚至界面都与被山寨的应用一模一样，开发者们似乎进入了一种无法自拔的恶性循环（图9）。

2012年9月，苹果开始整治App Store恶意抄袭的垃圾应用，如果开发者提交了与其他应用图标相似的应用，在很大程度上都不会审核通过。尽管苹果对应用的审核更加严格，但这些垃圾应用还是存在了很长时间，而且始终没有一个釜底抽薪的好方法。如果这种现象在以后愈演愈烈，整个生态系统恐怖都要受到很大的影响，毕竟管理几十万款软件不是一件容易的事情。

根据Appsfire最新的调查报告显示，App Store已经批准的应用超过100万款，现有应用超过77.5万，超过60万款应用没有任何导向链接，仅有1000多款应用曾出现在排行榜中。可见其中的竞争多么激烈，如果你的产品无法得到有效推广，那么几乎就无法逃脱被埋没的命运（图10、图11）。

对于普通用户来说，发现应用已经变得越来越困难。进入App Store最常规的操作无非就是随意查看一下榜单，那些垫底的应用从此也就暗无天日。如何增加产品曝光度呢？刷榜便成为了最佳选择。该方法成本低廉且成效显著，运气好的话还能骗得上万融资，到哪里找这么好的推广方式啊！尽管看似刷榜的优点不少，但它的性质其实极为恶劣。刷榜行为必将扰乱正常的市场秩序，严重破坏正当竞争，



■《地铁冲浪》巧妙地借助热门的《神庙逃亡》游戏获得了成功



■App Store的新搜索机制：一页就显示一个，这大大降低了搜索效率，也使应用的发现更困难



■iOS 6中的新版App Store居然没有按时间发布的排序类型







■截止到2012年底，苹果应用商店已覆盖全球153个国家，进步的步伐从未停止

■还记得原来Android Market熟悉的界面吗？

是生态系统的一颗毒瘤。

遵守纪律的开发者不会冒险去抄袭应用或者操作榜单让自己获利，为了增加收入，他们往往会在软件中添加广告或者提供内购。但是对于这最后赚钱的稻草，很多用户也要想方设法赶尽杀绝，例如屏蔽广告、恶意点击，破解内购、使用黑卡等。开发者的坏账率会变得非常之高，没有收入意味着没有资金创造更棒的应用，况且软件推广也是一笔不小的投资，收回成本更是变得遥遥无期，开发者的积极性无疑会受到沉重打击。所以作为消费者应该认识到：只有增强版权意识，自觉使用正版软件，才能维护整个产业的生态平衡，才能实现良性循环，这对于双方来说都有好处。

交易方式决定体验，如果支付轻松便捷，必能提升软件收入，继而促进良性循环；营收多寡决定质量，如果没有任何收入，将会消磨开发热情，继而造成恶性循环。搜索功能至关重要，完善应用发现机制，才能增进用户体验；盗版问题应予重视，严厉打击盗版产业，才能巩固生态系统。综上所述，丰富的交易方式、恰当的付费比例、先进的搜索功能、严厉的打击力度，是一个好的应用商店所必备的要素，苹果在这些方面还有很长的路要走（图12）。

开放纷乱的Android市场

1. Android生态系统

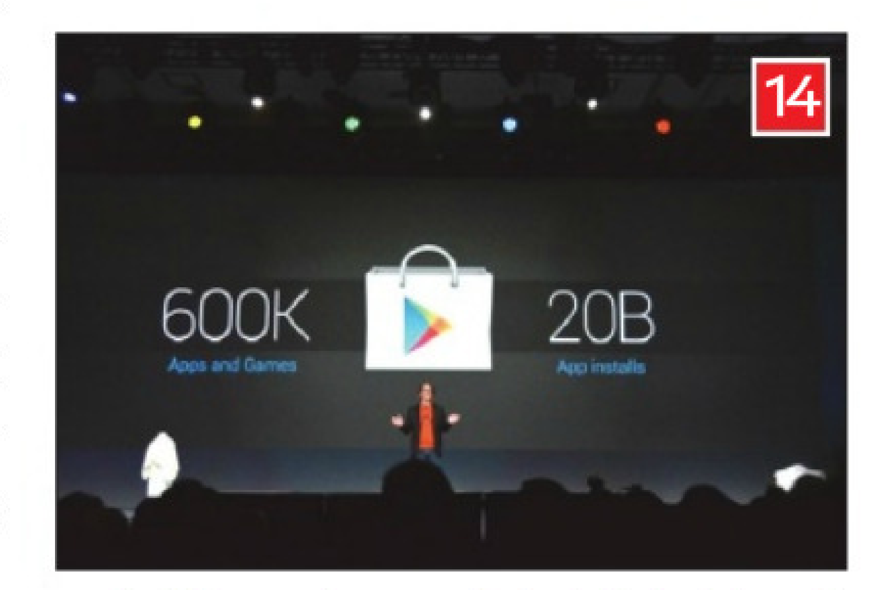
2003年10月，Andy Rubin在美国创建了Android科技公司，致力手机软件的开发。2005年8月，谷歌公司低调收购Android，借此进入移动领域。2007年11月，谷歌成立了开放手持设备联盟，这是一个由运营商、制造商、开发商组成的商业组织，其目的是为了创建一个更为开放的移动生态圈。与此同时，谷歌推出了Android操作系统和与之相关的开发套件，并联合开源社区成立AOSP开源项目。Android一开始便烙上了开放的印记，这对后来发展造成了十分深远的影响。

2008年8月，谷歌推出了自家软件商店Android Market，一开始便奉行“先上线后审查”的原则，管理方式粗放，乱象丛生。更重要是它还允许用户安装非官方市场的应用程序，随即就催生出国内外大量第三方的应用商店，此后导致整个生态更加混乱。即便如此，Android Market仍取得了瞩目的成就，它的问世也标志着Android生态系统的初步形成。不久之后，首款Android智能手机——T-Mobile G1（HTC Dream）震撼发布，它配备了侧滑动式键盘并内置多项Google移动服务，销售情况相当火爆，这让其他踌躇不前的手机厂商看到了希望。从此以后，Android系统得到了异常迅猛的发展，总激活量如今已超过7.5亿台，机型数量更是节节攀升。其实Android系统本身并不赚钱，只是作为战略布局而已，推广谷歌移动服务，导入巨额搜索流量并转化为广告收入才是目的。有心栽花花不开，无心插柳柳成荫。谁能想到Android在将来竟能打败诸多前辈，获得市场份额第一？谷歌进军移动领域原本只为导入流量，却无意间获得成功（图13）。

2011年2月，谷歌发布Android 3.0。这款系统针对平板作出了大量优化，重新设计了人机界面，并增强改善视觉体验。与此同时，谷歌还推出了网页版Android Market，以及宣布支持“In-App Purchases”（即应用内购买）功能。这标志着Android生态已走出智能手机的束缚，开始面向多种产品形态，摩托罗拉Xoom就成为了首款搭载Android系统的平板电脑。

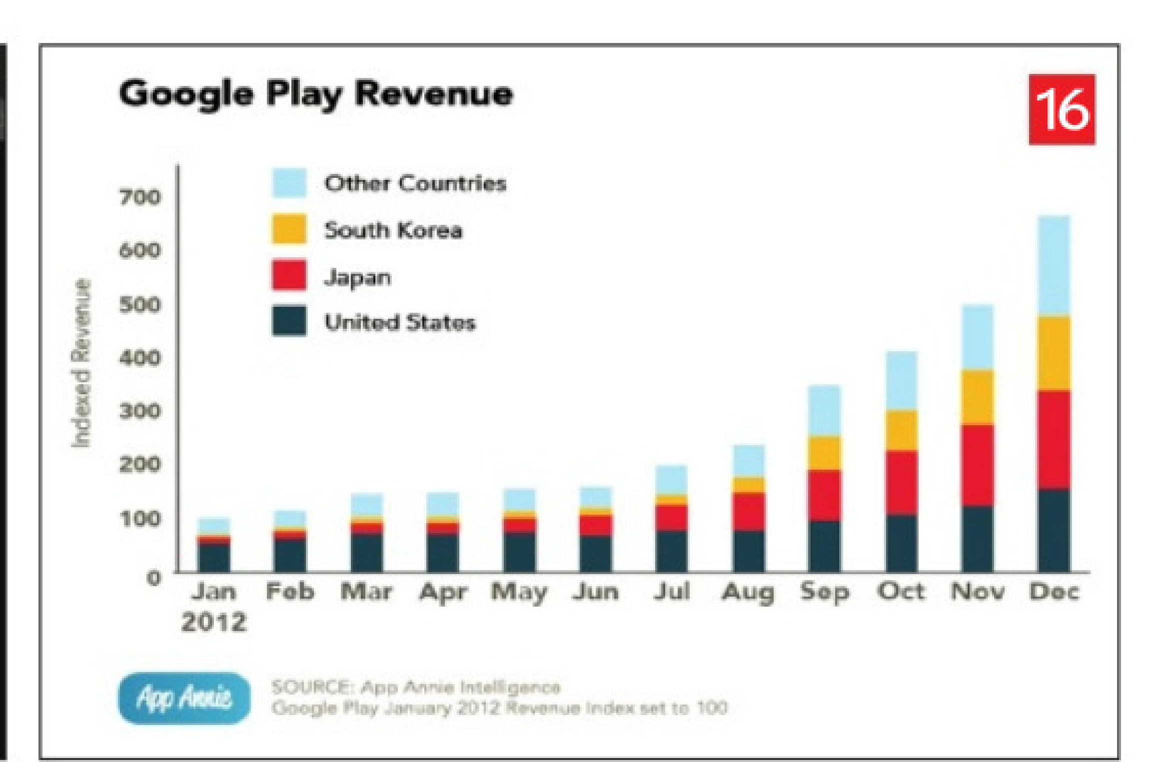
2011年8月，谷歌收购摩托罗拉移动，并立刻引起业界一片哗然。谷歌表示，收购之后将会保持Motorola Mobility的独立性，该行为也不会影响Android的开源特性。一些分析者认为，此举旨在增强谷歌自身的专利结构，保护Android生态系统免遭专利战的威胁。

2012年3月谷歌宣布，把将出售应用、音乐、视频、电子书及其他产品内容的Android Market更名为“Google Play”。这有助于更好地利用谷歌品牌，提升整体品牌形象，发挥自身独特优势。此次更名，也标志着Android生态系统逐渐成熟（图14）。



■谷歌在2012年I/O开发者大会上宣布，谷歌应用商店软件总量达到60万款，下载数量达到200亿次







■新版Google Play界面也在紧跟苹果的脚步

■Google Play近期应用收入暴增的主要贡献者来自日韩两国

2. Android应用商店

Google Play基本信息（截至2013年1月）	
创建时间	2008年10月
软件数量	700 000
累计下载量	250亿
IAP推出时间	2011年7月
支付方法	Google Wallet

近期来自移动应用数据公司App Annie的报告表明，从2012年第三季度到第四季度，Google Play中的应用程序收入增长了一倍，而苹果App Store的应用收入增长只有20%，如果能够一直保持这样的增长态势，也许到明年这个时候，Google Play的收入就能赶超苹果（图15、图16）。在Google Play不经意间缓慢崛起的时候，这个富有诸多特点的软件市场还要解决哪些困难呢？

随着Android软件数量与下载量的不断攀升，软件商店已经成为恶意程序的主要传播来源，例如之前十分猖獗的“Bill Shocker”恶意软件，就是通过软件商店传播直接命中数十万Android用户，中招的原因之一就是很多喜欢折腾的Android玩家会将自己的设备进行Root以获得更多的功能与体验，从而导致遭遇各种危险的几率大大增加。由于Google Play在国内使用时有诸多不便，大量Android用户已经习惯通过第三方应用商店下载软件和游戏，其中潜伏的恶意程序说不定哪天就会自己找上门来（图17）。

谷歌对于日益凸显的恶意程序泛滥问题当然不会坐视不管。2012年2月，谷歌推出了针对Android市场的病毒扫描服务“Bouncer”，它可以扫描上传到Google Play中的应用程序，剔除那些存在安全隐患的产品。虽然这项功能让Google Play中潜在的恶意软件下载量下降了40%，但恶意软件的增长速度似乎更为惊人，而且由于众多第三方应用商店的存在，让这个问题变得似乎无法解决。

谷歌在中国的命运一直都是十分坎坷，搜索服务不及百度，软件商店更是远远不如中国本土的开发商。应用汇、HiAPK市场、机锋市场、优亿市场、安智市场……这些琳琅满目的国内软件商店，给Google Play在中国的发展带来了极大的冲击（图18）。造成这种局面的原因有很多，首先是本土化问题，国内有大量新兴企业与创业团队都在通过为移动设备提供软件下载而存活，将Android应用汉化乃至破解是这些人的主要收入来源。而且用户一旦有了下载中文软件的渠道，较为低端的国内用户就更不会选择Google Play。

所以，Google正在失去眼下最好的机会，如果他们可以适当提高应用软件的准入门槛，改变软件质量良莠不齐、用户不愿购买正版的现状，完全可以在一定程度上扭转局面。此外，本地化的进程也有助于推动某个地区软件商店的建设与发展，虽然这个过程通常来说会十分漫长且需要不断磨合，但最终换来的效果会令人意想不到，因为在这方面的进步消费者能够切实感觉到。例如微软与苹果都已经在支付方式上为国内用户做出过努力，没有什么方式比通过支付宝和网银购买付费软件更加容易，而Google Play依然要通过信用卡才能实现，你还会指望从他们的口袋里赚到钱吗（图19）？



■过度的开放政策，让Android平台至今都是手机木马的“重灾区”



■独立市场在中国大行其道，谷歌需要一个长期计划来维持Android的健康发展



■截止到2012年底，Android应用商店已覆盖全球138个国家，中国市场依然很难打开

蓬勃兴起的Windows市场

1. 后知后觉的微软平板

1991年，微软针对手写设备推出了“Windows for Pen Computing”软件，主要功能包括屏幕键盘、便笺记录、笔势操作和手写识别等，并允许用户通过电子笔来控制系统，然而市场表现不佳。4年后，微软基于Windows 95推出了新版“Pen Computing 2.0”。就是这款套件奠定了日后微软Tablet PC功能的基础，从此也踏上了移动计算之旅。

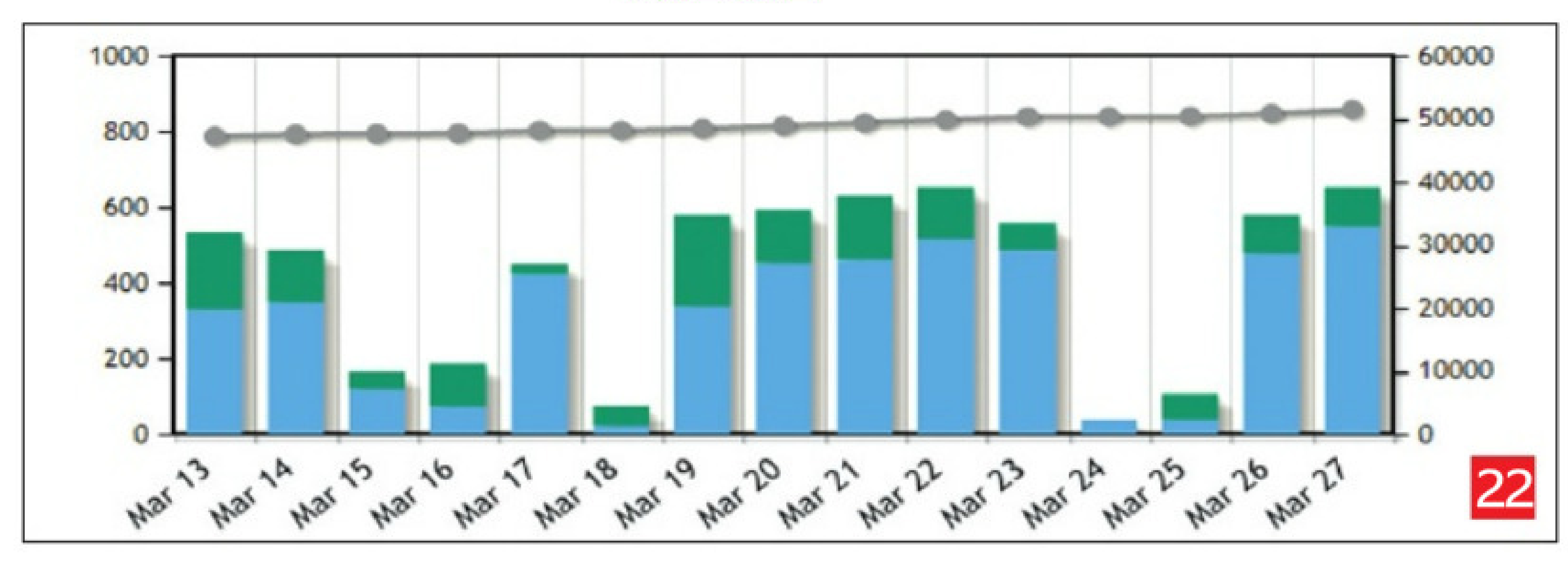
2000年11月，微软对外提出Tablet PC的概念（一种基于全功能Windows的便携电脑），之后还针对这种设备开发了“Windows XP Tablet PC Edition”操



■昙花一现的Tablet PC



■Windows Store面向231个国家和地区开放，支持100种以上语言



■截至2013年3月，Windows Store软件数量已达到51400款

作系统（**图20**）。此时，数字墨水技术悄然诞生，自然笔迹从此可转化为电子文本。乍一看，Tablet PC时代似乎已经来临，然而由于当时Tablet PC设备价格昂贵、形态笨重、续航短暂并且操作复杂，市场表现极为平淡，即使是后来搭载Windows Vista的“UMPC”（Ultra-mobile Personal Computer，即超便携型移动电脑）产品也难逃厄运。此后，微软在平板市场几乎销声匿迹，直到苹果的iPad取得了巨大的成功，让平板电脑重新复兴，微软这才意识到后PC时代正在到来。

为了寻求突破，2012年6月，微软发布了自行设计的Surface平板电脑，并搭载全新的Windows 8/RT系统。Surface创造性地完美融合了两种产品——笔记本与平板设备，是微软在平板领域试图挑战苹果和安卓的开始。此外新系统最大变化就是新增了为触控设备而生的Windows UI界面和Windows应用商店。

如今这个时代，如果没有应用商店，就不要妄谈软件优势；如果没有精确统计，比较数量就没有意义；只要抓住关键需求，软件稀少也能成功；应用多寡不是重点，用户体验才是王道。2012年9月，Windows应用商店全面开放，整个软件市场的用户界面设计简洁、条款透明、分成恰当，做出了不少模式上的创新（**图21**）。

2. Windows应用商店

2012年10月Windows 8首发之时，Windows Store中的应用数量飙升，不到30天的时间就突破了2万大关。2013年3月，市场中上架的软件更是突破了5万大关（**图22**）。究竟是什么原因使得Windows Store能够在如此短的时间内得到快速增长？微软这个新兴建立的市场又会凭借哪些优势抢占平板市场？

（1）86%的免费应用

根据最近Distimo的侦测数据，Windows Store程序的下载量非常活跃，前300名软件下载量比苹果商店前300名下载量高出3倍之多。不过Distimo也指出，Windows Store中有86%的应用是免费的（**图23**）。从比



■常用软件在Windows Store中都能找到

例上来看，免费应用远超付费应用的现状在某种意义上来说，营收大户是微软而不是第三方开发者，一些人会将其解读为微软不能为开发者带来收益，但实际上仔细思考，免费应用在Windows Store开业之初大量上架，对于整个生态和开发者来说，恰恰是一件好事情。

Windows 8以及Surface产品的上市，让Windows Store第一次在普通用户面前亮相，这些使用者早已受到支付习惯、应用使用习惯以及破解盗版等多方面因素的影响，所以Windows Store一开始就以大量付费应用来吸引消费者和提高营销量显然是不明智的。作为一个刚刚开张不久的市场，Windows Store需要使用大量免费应用来吸引用户，进而通过优质软件以及付费应用免费试玩等模式来培养用户习惯。

（2）高度本地化

与苹果商店所不同的是，微软针对不同市场采取了有针对性的高度本地化措施。尤其以Windows 8产品为例，Windows Store中前300名应用有10%是针对本土国家，例如日本有41%的优质应用专门针对本国市场，而在韩国市场这个数字为30%，美国市场更是高达65%。对于中国市场，微软选择了将Windows Store的付费商品以人民币作为结算手段，并且引入了中国最具人气的第三方支付平台——支付宝进驻该市场，令其成为用户购买应用的首选支付方法，此举更是加强了微软在中国市场的影响力（图24）。

Windows Store高度本地化的原因在于微软对本地用户和开发者进行了有效的营销和宣传，让更多的玩家进入到这个生态中，凭借系统本身的装机量来保证开发者的利益。另一方面，Windows Phone 8与Windows 8拥有相同的内核，这也让开发者能够自由地在两个平台之间同时施展才华，不仅节省了开发费用，也满足了消费者对应用的需求。

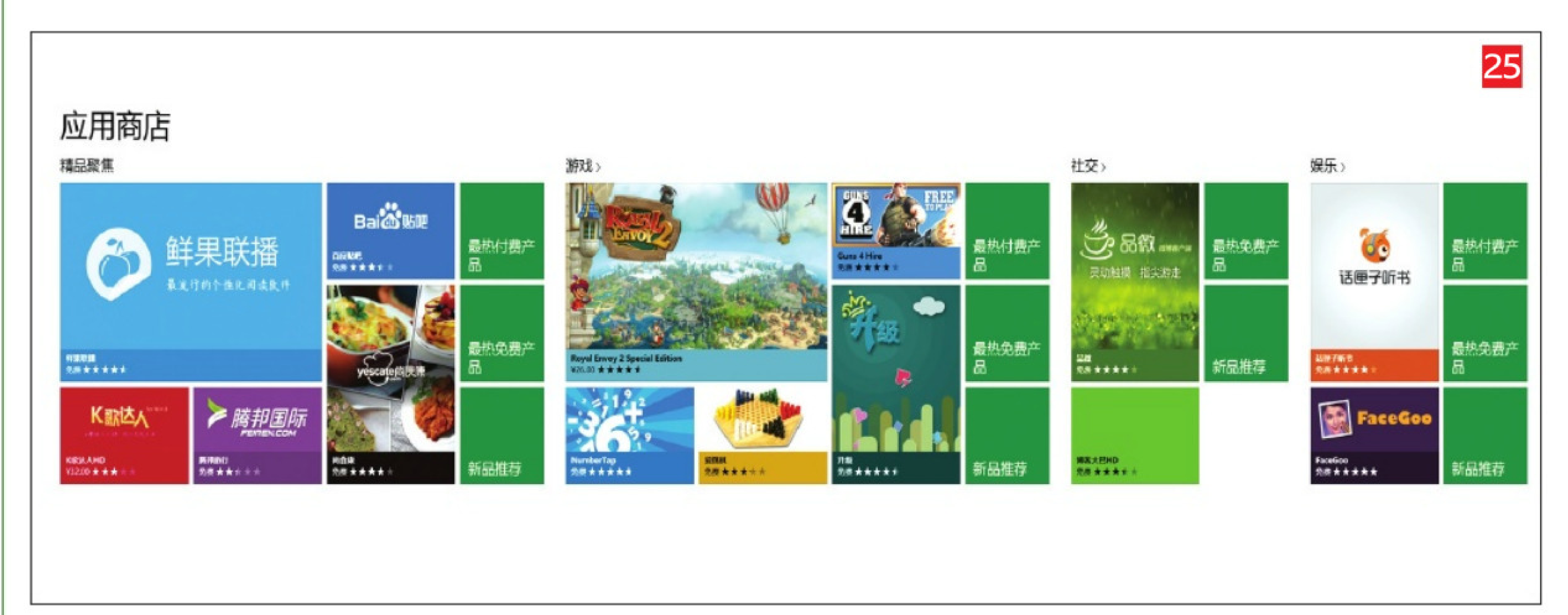
（3）Windows Store的发展之路

加强本地化以及大量推送免费应用，是Windows Store在Windows 8成长和宣传初级阶段快速成长的两大重要法宝，但随着Windows Store中用户和应用数量的激增，如何正确地引导用户走上购买正版优质应用的道路，显然微软还有很多工作要做。相比苹果来说，微软正在补上缺失的平板电脑发展课程，Surface RT和Surface Pro也将成为Windows Store成长时期的重要推手，并以此为契机让用户习惯使用Windows Store。

微软作为老牌软件开发与销售厂商，Windows Store的出现对于他们和消费者来说，都需要很长一段时间探索与消化。Windows Store以及Windows Phone Store将在未来几年内的发展会令人瞩目，我们也有理由相信Windows Store将会成为重要的数字软件分销渠道（图25）。P



■Windows Store目前仅支持信用卡购买应用，不过支持支付宝付款只是时间问题



■初生牛犊不怕虎，Windows Store正在以自己方式寻找发展道路

四方混战
典型平板产品实测与导购



■本刊编辑部

在了解了各个操作系统的设计特色和软硬件支持之后，让我们来看一看目前市场中最典型和最热门的产品，它们的配置、功能、应用体验，正是反映着不同操作系统的特色。

产品测试

在产品测试中，我们选择采用4个操作系统的典型产品，针对其设计、应用等方面的特色进行贴近实际使用的测试和应用。以期找到不同产品最突出的设计特色，这些特色不仅对应着不同操作系统，也包含着不同硬件厂商对操作系统和平板市场的理解。

●测试方法

由于操作系统不同，我们无法直接使用统一的软件进行测试，而是使用一些标准文件进行实际操作。

1.续航时间测试

a.待机测试：

将产品置于性能/电量控制的平衡模式或默认模式下（如果有的话），连接有效的WiFi和3G（如果支持的话），待机48小时候观察电量下降情况，推算其可用待机时间，即保留15%电量时的待机时间。

b.视频续航时间

设置为75%亮度和75%音量、屏幕不关闭状态，播放标准MP4视频至续航仅剩15%电量的状态，记录时间。

2.文件支持度

a.常见文件支持度

考察常见办公文件（DOC、TXT、PDF）、常见多媒体文件（MP3、MP4、AVI、RMVB）能否直接打开，或相应软件是否容易找到，是否需要收费。常见办公文件在打开和处理时是否会出现兼容问题。

b.实用性能

考察高清MP4视频播放是否流畅、开机或深度休眠/普通休眠时的唤醒时间，以及屏幕触控是否灵活、屏幕显示质量是否令人满意等。

3.硬件支持度

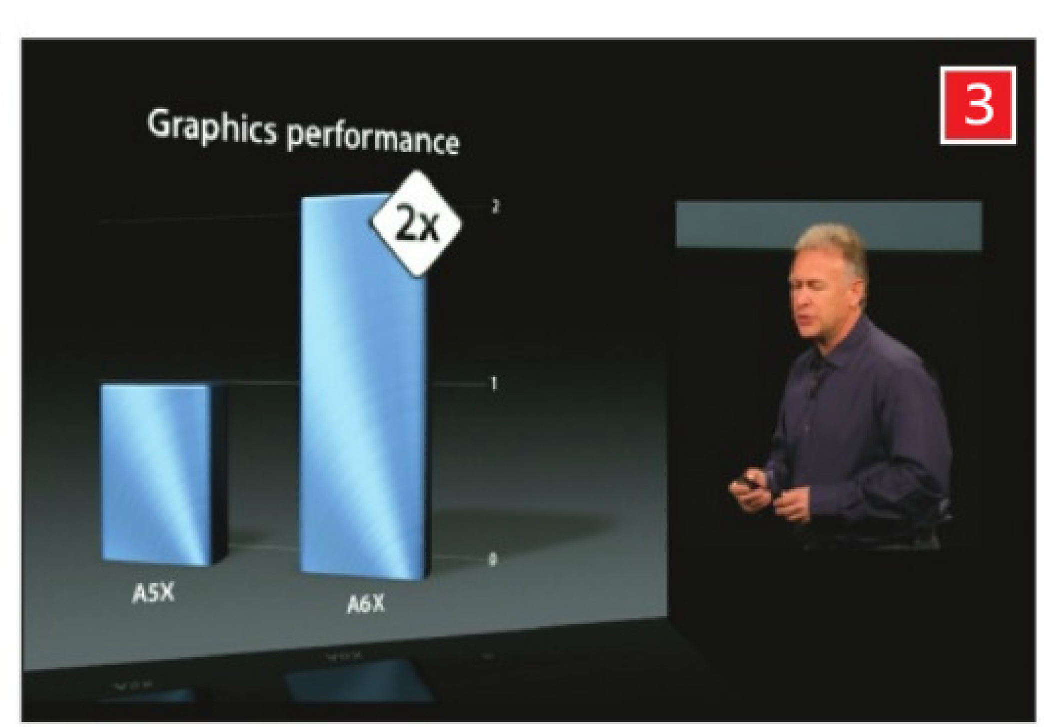
考察平板是否带有实用的附件如键盘、保护套、手写笔等，以及类似的实用附件是否能够容易地从市场中买到。



■考虑到操作系统和平板电脑设计的差别，平板外设不一定能兼容所有产品


■iPad 4和iPad 3外形几乎一模一样


■Lighting接口（左）与Micro USB和苹果Dock接口的对比



■苹果发布A6X处理器


■APP Store是生态圈成功建设的典范


■配件丰富但价格不菲，简单的支架要近300元，清洁布128元

iOS平板

苹果iPad 4

参考价格：3688元起

iPad 4的外形几乎完全沿袭了iPad 3，外部尺寸、屏幕分辨率等没有任何变化，甚至重量都一模一样（**图1**），其厚度为9.4mm，实测重量657g，与目前最轻薄的iPad 2相比，虽然增厚0.6mm感觉差异不大，但10%左右的增重在长时间手持使用时，还是会明显感觉更疲劳。

从外观上，iPad 4最明显的升级就是数据/充电接口采用了Lighting（闪电）接口，尺寸远小于传统的苹果产品接口，甚至比Micro USB还小一些（**图2**），且没有正反之分，连接方便，将成为未来苹果数码产品的标准接口。iPad 4的配置升级为A6X处理器（**图3**），特别强调了图形性能的增强，以对应超高分辨率的屏幕，联想到第三代iPad面世时大家的评论，我们可以认为iPad 4才是真正“完全版”的第三代iPad。

iOS的电源控制让人惊叹，在48小时的待机测试中，其耗电量竟然是0%，因此我们也无法得知其静置状态下究竟能工作多久，但一个月应该没有任何问题。其视频播放的续航时间为7小时以上，其实和目前的大品牌安卓机差不多。

尽管iPad的定位是娱乐，但苹果建立的完善生态系统使其拥有丰富的软件供应（**图4**），不仅AVI、RMVB等文件都可以用免费软件打开，DOC、TXT等文件也没有问题，不过需要注意的是，在编辑办公文件时，可能因文件格式的差异出现乱码等问题。

同样由于苹果生态圈的完善，以及iPad 4本身外形变化很小，相应的各种外设在其上市前就基本准备完备，这一点完全不用担心，不过各种大牌或原厂外设还真是只能说一个“贵”字啊（**图5**）。

优势：

第三方软硬件出色的支持度

性能出色

你可能会在意：

系统相对封闭，与PC连接不便

仍未达到iPad 2的轻薄水平

苹果iPad mini

参考价格：2498元起

iPad mini是苹果试水小尺寸平板电脑的第一款产品（**图1**），在它的身上依稀能够见到许多同时出现在iPhone 5上的特点。它一改最近两款9.7英寸iPad宽大、厚重的感觉，用全贴合OTS屏幕及Unibody一体成型机身，使其整体厚度缩至7.2mm，重量也大幅降低，单手即可握持（**图2**），且长时间使用也不会感到疲劳，这是它的“兄弟们”无法完成的任务。

但作为mini系列的初代品，它也有许多令消费者不满的地方，如并没有采用已在苹果各系产品铺开使用的Retina屏幕，1024×768的分辨率仅是两年前iPad 2的水准（**图3**）、512MB的内存在浏览网页或阅读电子书时也会遭遇不够用的局面。不具通用性的Lighting接口虽然没有“正反”插入的问题（**图4**），但地球人都懂得是苹果的官方线缆够买N多Micro USB数据线，且现阶段Lighting仅支持USB 2.0，大容量的iPad mini在数据传输与备份时耗时略长。

iOS系统一直是移动智能终端操作系统中的典范，安全、易用及庞大的应用软件群是苹果硬件产品坚实的基础。而且尽管发布时间不长，众多为iPad mini打造的周边已经随处可见，保护膜、保护壳/套、便携包等配套外设不仅很容易买到，还有足够的样式让你尽显个性。

也许苹果出于不让iPad mini挤压iPad的市场空间，只作为丰富产品线、为消费者提供多一种选择的考量，在它的身上并没有使用高等级配件，不过这却使其可以拥有超长续航能力：28天左右的待机时间、10小时的WiFi网页浏览（观看视频5小时左右）及7小时的3G使用时长都超过了同类产品。娱乐功能更不在话下，虽然配置不高，但老迈的iPad一代还在大多数游戏的支持范围内（**图5**），新生儿iPad mini更能担此大任了。

优势：

小型、轻量级

丰富的应用软件及外设周边

携带方便、机身设计堪称艺术典范

你可能会在意：

屏幕分辨率较低

主机和外设价格维持苹果一贯特色：贵！

1



■iPad mini

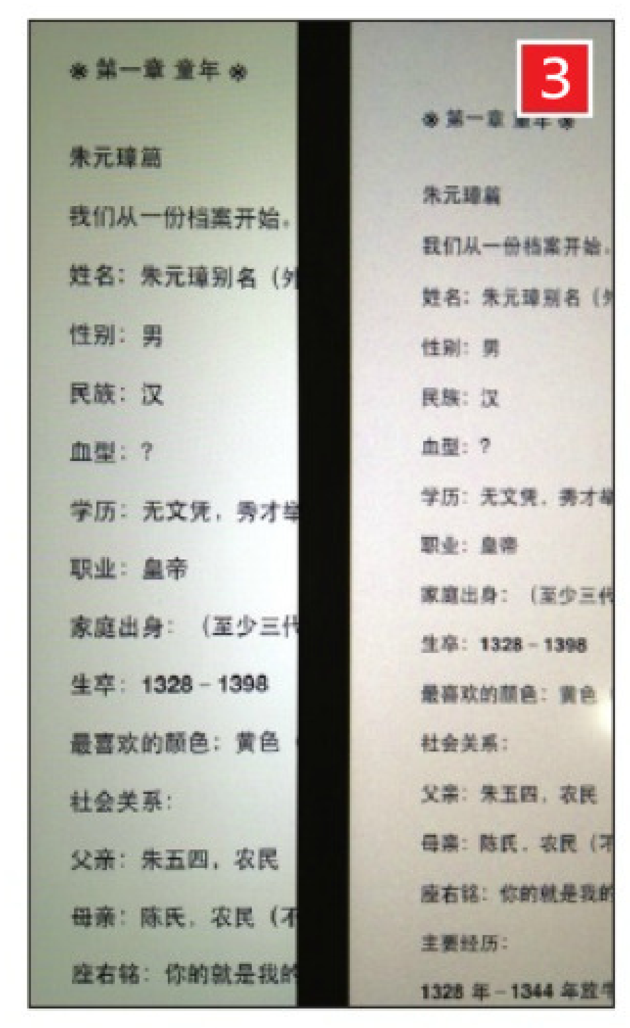
2

iPad mini



■单手可以掌握的mini

3



■视网膜屏（左）与iPad mini（右）显示效果的对比

4



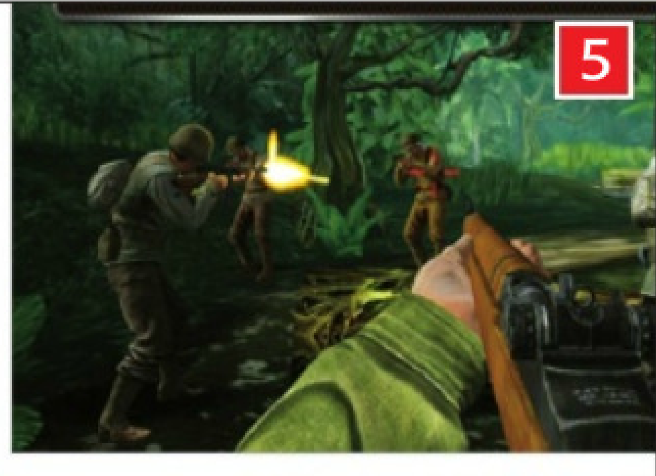
■苹果Lighting接口将是今后其数码产品的标准配置

5

Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment and Gearbox Software. Brothers In Arms is a trademark of Gearbox Software, L.L.C. and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, L.L.C. in the U.S. and/or other countries. Ubisoft and the logo Ubisoft are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Gameloft is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries.

因含有以下内容而被评级为 12+：
频繁或强烈的 现实暴力
偶尔或轻微的 低俗笑话

系统要求：与 iPhone 3GS、iPhone 4、iPhone 4S、iPhone 5、iPod touch（第3代）、iPod touch（第 4 代）、iPod touch（第 5 代）和 iPad 兼容。需要 iOS 4.3 或更高版本



用户评价

无法形容 ★★★★★
评论人：超人man man
是一款挑不出缺点的游戏！！！！！

热血燃烧的岁月 ★★★★★
评论人：幻想、、、
很好玩，拿起武器！战斗吧！

好 ★★★★★

■“兄弟连2”这样的动作游戏也可在iPad一代上正常运行


■三星Galaxy Note已成为一个产品系列


■屏幕上方两侧的扬声器

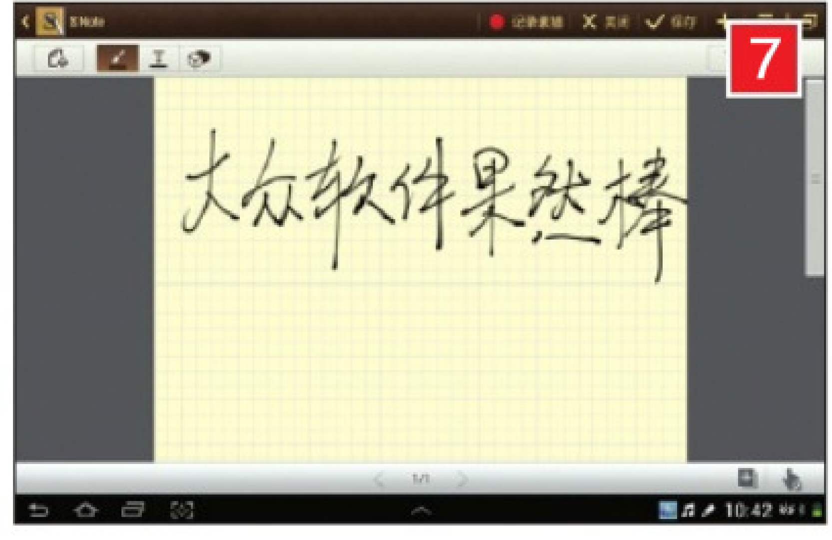

■三星软件市场界面



■锁屏界面可直接进入多媒体播放功能


■S-Pen位于主机背面


■设置拔出S-Pen后自动启动的功能



■S-Pen的笔迹


■红外遥控窗口

Android平板

三星Galaxy Note 10.1

参考价格：3698元起

Note系列是三星近期主推的智能设备产品，其最大的特色就是在触控基础上加入了出色的笔写能力。Galaxy Note 10.1（**图1**）的型号也叫GT-N8000，它采用10.1英寸PLS屏幕，分辨率1280×800，它8.9mm的厚度和599g的重量，是同尺寸平板中最轻薄的产品之一。不过其屏幕长宽比较大，且两侧设计有扬声器（**图2**），因此外形比较细长，与4:3规格产品相比，它竖放在随身小包中更方便，长途携带却感觉有些不放心，握持单边时因为距离重心较远，也更易疲劳。

PLS屏幕在平板电脑中比较少见，从实际效果看，其色彩与可视角度不逊于IPS屏幕。这款产品的续航时间很不错，待机可达一个半月以上，视频连续播放达到7小时以上，而且四核处理器也没有出现发热量过大的问题。三星提供了自家的软件市场（**图3**），对国内用户来说比较方便，而且界面和对三星产品的兼容性都更好。Note 10.1的自带软件丰富，视频播放器甚至可支持全高清MKV播放，RMVB和AVI更不在话下，而且其解锁界面和主屏都直接放置了音乐或视频播放器、图库（**图4**），使用方便，特别是主界面充分利用了Android 4.1的多任务能力和浮窗界面（见主图屏幕），相当强调娱乐能力。

当然Note系列的办公记事能力更是设计中强调的重点，它可设定为拔出S-Pen（**图5**）自动启动S Note等程序（**图6**），压感灵敏的S-Pen可表现出拖笔、浓淡等效果（**图7**），也可用来玩一些特殊的游戏，还提供了浮窗预览功能，在有些程序/界面中，将手写笔悬停在图标上方即可预览内容。

当然，作为特色之一，这款产品还带有红外窗口（**图8**），可用于遥控三星电器，其3G版本则不仅支持WCDMA、HSPA+网络传输，还能和普通手机一样进行语音通话。

优势：
轻薄
出色的娱乐办公性能
四核处理器性能强大

你可能会在意：
充电/数据接口特殊
价格略高

索尼Xperia Tablet S (SGPT121CNS)

参考价格：3099元

自从2012年中旬正式公布以来，索尼的Xperia Tablet S（图1）便吸引了许多安卓用户的关注。这款平板电脑拥有一块9.4英寸的IPS屏幕，分辨率为1280×800。550克的整机重量、240×174×9mm的尺寸、555g的重量和机身背后凸起部分的细腻防滑纹路（图2），使得Xperia Tablet S拥有着相当出色的手感。

Xperia Tablet S采用NVIDIA Tegra3处理器，四核CPU与1GB内存的组合可以轻松应对大多数安卓系统游戏。它延续了索尼产品一贯的精致风格，黑白分明的外壳、并非单调平面的背部造型也可以吸引不少目光。不过需要留意的是，这款平板正面的边框极易沾染指纹，注重整洁的朋友应该随身携带擦拭布以备不时之需。

在Xperia Tablet S背部的底端可以很清楚地看到两侧皆有扬声器开口（图3），提供的音响效果自然要胜过只有单声道的同类产品，我们还发现它在侧面提供了同类平板很少见的标准SD卡接口（图4）。尽管Xperia Tablet S的定位是娱乐平板电脑，但它的实际视频播放能力却很难让人满意，经测试，利用其自身的播放器无法播放常见的rmvb与avi格式视频，甚至连mp4格式的视频也仅仅能播放拥有特定码率的版本。Xperia Tablet S自带的Reader by sony软件只能阅读PDF或一些特定电子书格式，不仅无法打开办公常用的DOC与DOCX格式文档，甚至连纯文本的TXT文件也无法打开。

最后，以平板电脑的标准来看，Xperia Tablet S最明显的缺陷就在于待机时间比较短，在电量100%的状态下开启Wifi待机48小时之后，残余电量只有46%。不仅如此，由于Xperia Tablet S采用了特殊形状的数据传输/充电接口（图5），在没有携带原装数据线与充电器的时候寻找替代充电方案会变得相当困难，其凹凸有致的个性身材，也使得寻找相应的保护套变得比较麻烦。

优势：

外观时尚，手感不错

四核处理器的硬件配置使得软件工具的运行都比较流畅

你可能会在意：

文件兼容性一般，需要第大量三方软件支持

待机时间不长

接口和外形特殊，对外设的兼容性不够好



■Xperia Tablet S采用很个性的9.4英寸屏幕



■背部凸起部分在平放时也起到支撑作用



■后方底部扬声器开口



■带有盖板的全尺寸SD卡接口，比常见平板的Micro SD接口大得多



■传输/充电接口的形状和位置都有些特殊

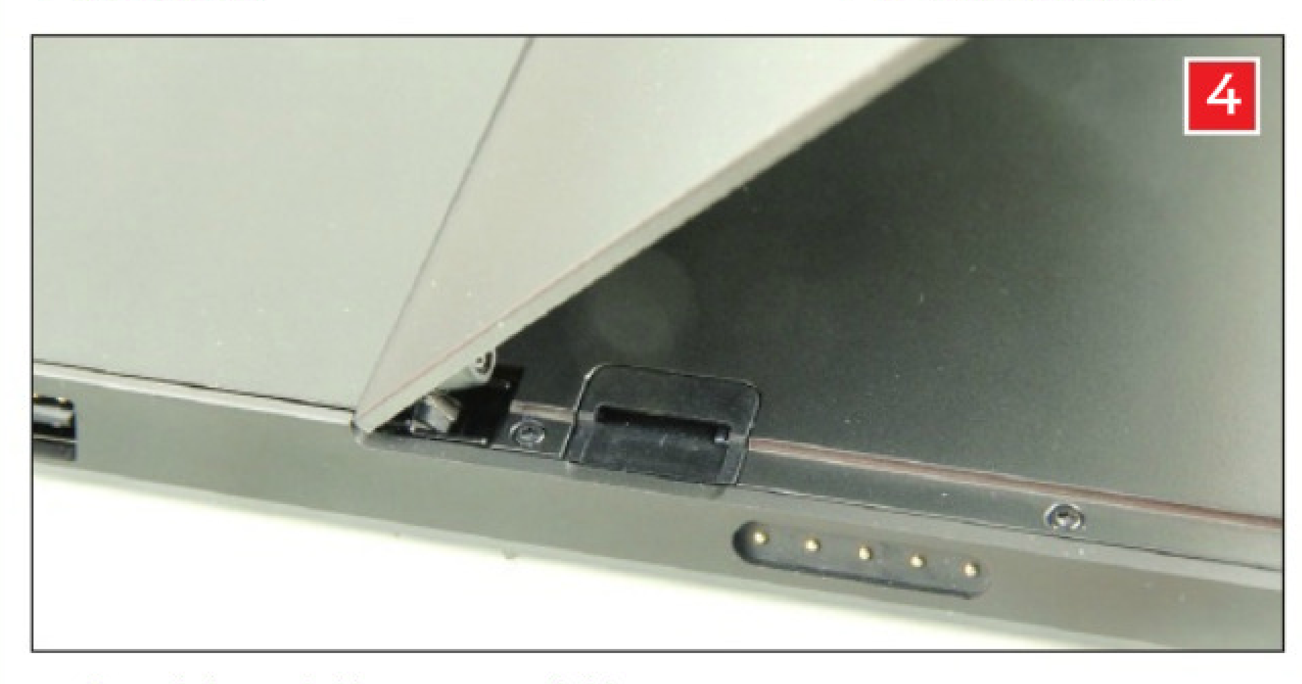


■Surface RT

■多种键盘保护套



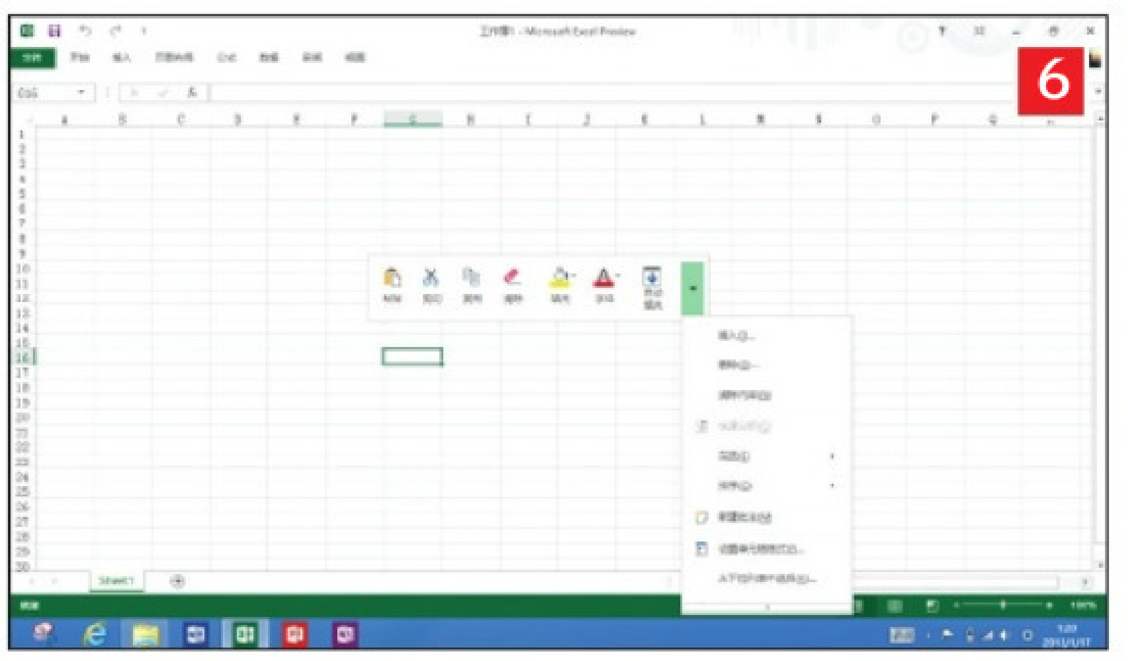
■背部支架



■位于支架下方的Micro SD卡接口

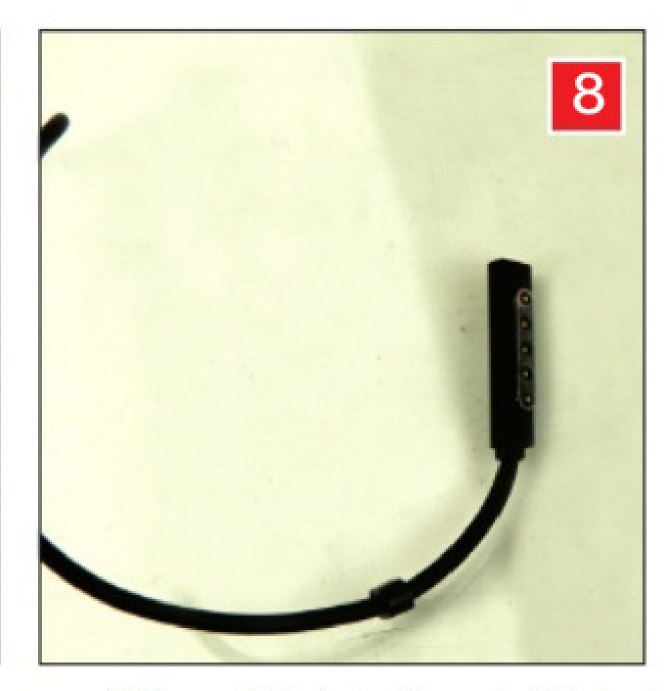


■打开不能识别的文件类型时会自动搜索可用软件



■处理办公文件时可用触控方式进行主要操作

■键盘保护套上带有小触控板



■磁性吸附的电源接口在拉扯时很容易脱开，可防止绊住人或将机器拉落到地上

Windows平板

Surface RT

参考价格：3688元起（含键盘保护套4488元）

作为微软面向平板市场的示范性产品，Surface RT（图1）特色鲜明，它也是本次测试唯一的Windows RT系统产品。其外形方正，但配有色彩和材质各异的多种键盘保护套（图2），同样可以彰显个性。其厚度仅为9.5mm，重量681g，显得略有些重，不过加上键盘之后，虽然达到13mm和886g，却又显得比增加同样附件的平板轻薄了很多，其吸附式的键盘保护套安装很方便。

Surface RT采用10.6英寸1366×768分辨率多点触摸屏，而且背部自带支架（图3），非常适合在桌面观看视频或进行办公应用，支架下还隐藏了Micro SD卡接口（图4）。在测试中，这款产品的待机时间约为10天，待机中可随时瞬间唤醒。其视频播放时间可达7小时以上，且可轻松应付高清视频播放，不过它无法直接播放RMVB视频，且在软件商店中只提供了一款可播放RMVB格式的软件，价格为22元（图5）。

Surface RT的办公能力不容小觑，内置Office不仅可直接编辑常见办公文件，而且还对触控操作进行了优化（图6）。另外其标准USB接口，键盘保护套上的小触控板（图7）、防绊电源接口（图8）等，都为用户移动办公提供了极大的便利。

从Windows RT的性能、功能、续航力等方面看，它虽然刚刚推出，却已是一款相当成熟的平板操作系统。但它又有些生不逢时，intel超低功耗处理器和其他整机厂商的努力，让Windows 8平板迅速在体型甚至续航能力方面赶上来，而软件无疑更加丰富，让Windows RT处境尴尬。

优势：
出色的办公能力
个性化的外观

你可能会在意：
软件较少
价格较贵

东芝U920T

参考价格：8999元

东芝U920T（**图1**）是第一批变形超极本，键盘面采用滑轨方式隐藏于屏幕下方（**图2**），在拉出触控板区域后有一个明显的高阻尼设计，可使其保持独特的触控板+触控屏方式应用形态（**图3**）。背部摄像头正好探出，也可用于拍照。其屏幕可提供较大的抬起角度，并可稳定地位于任何可用角度上（**图4**），适应用户的不同需求。其外壳材质也比较特殊，除显示屏外，全部壳体都采用带细纹的肤质涂层，握持舒适牢固。

U920T采用12.5英寸1366×768分辨率IPS屏幕，给喜欢大屏触控快感的用户带来了乐趣，但也带来了1.46kg的自重，作为手持平板使用确实很累。同时这款产品的酷睿i5处理器、4GB内存和256GB SSD，USB 3.0接口（**图5**）等配置，也为用户带来了相当强大的性能，当然这也带来了较高的价格，并且不得不配置主动散热系统（**图6**），保证高负载下系统的稳定运行。不过在实际使用中，室温16℃时，高负载运行时其风扇也很少启动或运行速度很慢，因此并没有出现明显噪声。

Windows 8操作系统为U920T带来了相当出色的电源管理能力，在进入深度休眠后，待机时间可达一个月以上，深度休眠时可在4秒钟内唤醒进入登录界面，睡眠状态则仅需2秒。其视频连续播放时间约为6小时，普通文件操作则可提供9小时的续航时间。它还提供了一定的游戏能力，生化危机5、街霸4和中端网游都可在中等画质下较流畅地运行。

东芝并未提供自家软件商店，不过功能全面的Windows系统和内置程序已经能提供较全面的功能，可打开Office文件、MP3、AVI等多媒体文件，要支持RMVB、MKV等文件的话，也很容易找到相应软件。

优势：
办公娱乐通吃的高性能配置
丰富的软件积累
便利且酷炫的外形、功能设计

你可能会在意：
体重较大
价格较高


1
■东芝U920T展开竖起屏幕的状态


2
■背面可清楚地看到键盘滑轨


3
■双触控模式，也可用于照相


4
■屏幕在各角度都可固定，且保持整体重心的稳定


5
■高速USB 3.0接口


6
■后方散热开口很明显



■键盘底座售价100美元



■机身顶端是1个USB 2.0接口，旁边是重力锁定开关



■竖屏模式适用于阅读或其他特殊应用



■Photoshop与触控笔配合使用挥洒自如



Windows 体验指数可评估主要系统组件，分数范围从 1.0 到 9.9。

组件	评分的项目	子分数	基本分数
处理器:	每秒计算速度	3.4	2.7 由最低子分数决定
内存(RAM):	每秒内存运行速度	4.1	
图形:	桌面图形性能	2.7	
游戏图形:	3D 商务和游戏图形性能	3.1	
主硬盘:	磁盘数据传输速率	5.8	

查看和打印详细的性能和系统信息

■500T Windows体验指数



■用S Note画画完全没有问题

三星500T

参考价格：4888元

为了响应微软在2012年发布具有革命性意义的Windows 8操作系统，三星也同时发布了自家的Windows 8平板电脑500T与700T系列。三星500T拥有可拆卸的键盘底座（需另购），可在笔记本模式与平板模式之间自由转换，适合多种场景使用（**图1**）。500T整体外观保持了三星一贯朴素的设计，内置的重力感应系统可让屏幕随手持位置的变化而自动翻转，四面等宽的屏幕边框又避免了误触的现象（**图2、图3**）。随机附带的S-Pen拥有1024级压力与电磁感应，可以将手写力度转化为笔触，提供较为真实的手写体验（**图4**）。

500T采用X86平台Intel Atom Z2760双核处理器并内置低端核芯显卡，在3D游戏性能方面比较单薄。11.6英寸1366×768分辨率配合400nit高亮屏幕，观赏720P高清视频完全不在话下。744g的机身重量长时间拿在手中使用刚刚合适，圆润的机身边缘增强了抓握手感，如果配上键盘底座与蓝牙鼠标，在便携性方面的优势会更明显。64GB固态硬盘的可用容量约为一半，使用Micro SD卡进行扩展并将资料存放至云端也是一种解决方案。

虽然500T的硬件配置并不强劲（**图5**），但电池续航却令人满意。在电源平衡模式情况下持续连接WiFi可保持近3天的开机状态，如果在此期间观看网络视频，也可以连续工作8小时以上。高清视频连续播放时间约为9小时；Office文件操作与上网混合使用，可提供约12小时的续航时间；但在测试中一直未能让其进入深度休眠状态。如果启用Windows 8快速启动功能，开机时间会缩达到10秒左右。

此外，三星也为Windows 8开发了更适于触控操作的动态磁贴应用，包括S Note（**图6**）、S Camera、S Player和S Gallery。其中S Player可支持常见的MKV、AVI、1080P MP4等格式，对于1080P MKV和RMVB则需要另外安装播放软件，基本可以满足一般家庭的影音需求。

优势：
便携静音，办公高效
续航时间令人满意
专业S-Pen手写触控笔

你可能会在意：
硬件性能不佳


■轻薄的iPad 2



■三星Galaxy Note 8.0

产品导购

除了以上我们测试的产品外，市场中还有很多值得关注的平板电脑，它们或者拥有不错的性价比，或者根据自己的理解对市场和用户需求做出了自己的诠释。

●iPad 2

参考价格：2988元起

尽管已经是两代之前的产品，但是iPad 2（**图1**）以其轻薄仍然吸引着不少用户，我们在前面已经说过，iPad 2的性能其实足以应付目前的绝大多数苹果应用。也许是考虑到用户的需求，苹果官网其实也一直在销售iPad 2。其厚度为8.8mm，重量仅有600g，比新的iPad 4明显轻薄，不过1024×768的分辨率会让注重阅读体验的用户感到有些不足，显示文字时能看到较明显的颗粒。

●三星Galaxy Note 8.0

参考价格：2930元起

三星GALAXY Note 8.0（**图2**）是最近发布的一款中等尺寸平板电脑，目标明显指向苹果的iPad mini，因此两者的选择的屏幕尺寸非常相近。Note 8.0重340克，厚度不足8mm，虽然并未达到iPad mini的轻薄水平，不过也相当轻巧便携。这款产品的性能丝毫没有妥协，四核处理器、1280×800分辨率PLS显示屏、内置S-Pen等配置，都和Note 10.1完全看齐，这方面明显胜过配置略显落伍的对手。

●智器X7

参考价格：1499元

智器作为国产平板厂商的代表，在7英寸平板的热潮中也不甘落后，X7（**图3**）是其一款高性能轻薄产品，厚度仅有9.5mm，重量约335g。它配置1.5GHz Ti OMAP4470双核处理器，和2GB内存，全高清视频解码完全没有问题。另外它内置4200mAh电池可提供长续航能力，GPS则扩展了应用能力，还带有出色的阅读软件“智阅”。

●E人E本T6

参考价格：4980元

E人E本从一开始就瞄准了商务平板市场，是国内最早的实用商务平板和手笔双控产品，T6（**图4**）是其最新的产品。T6的笔迹记录与识别等能力比三星Galaxy Note系列更强，且在整个系统中更完美地融合了笔控和笔迹，例如支持手写邮件等。而相对于前几代产品，其设计更加轻巧，且手写笔可直接插在主体上，更易携带。


■智器X7


■E人E本T6


■索尼DUO 11


■联想Yoga

●索尼DUO 11

参考价格：9999元起

索尼的产品总是个性十足，其变形超极本DUO 11（**图5**）也是如此，它不仅提供了笔控功能，还在键盘中安装了目前已经很少见的触摸杆而没有提供触控板，并采用细腻的全高清分辨率屏幕。它竖起屏幕后的背部遮盖板、顺滑的开启方式等，都显得相当优雅，也受到很多女性用户的喜爱，在某些新闻图片中，我们发现泰国总理英拉就使用这款产品。

●联想Yoga

参考价格：6799元起

联想Yoga（**图6**）是变形超极本中最引人注目的产品之一，其旋转方式简单却可提供非常多的使用方式，而且价格相对低廉，因此很受消费者欢迎。但需要注意的是，作为一款13英寸产品，尽管它已经算是相当轻薄，但1.54kg的重量还是明显高于11英寸甚至更小的平板产品，在平板状态下手持使用相当费力。

●戴尔Latitude 10

参考价格：3999元起

作为戴尔商务品牌Latitude的首款平板产品，Latitude 10（**图7**）的设计与应用都透出一股商务范儿。它不追求高性能和漂亮的外表，但拥有让人吃惊的长续航时间和相当坚固的机体，还可更换电池。它提供的坞站接口对娱乐级产品来说可能并不实用，对商务产品来说却是用来安装键盘面的实用配置。

●华硕TAICHI 21

参考价格：11000元起

华硕太极（**图8**）系列其实是相当“投机取巧”的变形超极本，它只是将超极本的A面变成了另一块屏幕而已，在合上盖后就变成了一款触控平板。但这一方式却使其可以更好地控制厚度与重量，其1.25kg的重量和17.4mm的厚度，几乎是同尺寸变形超极本中最轻薄的，不过一块11英寸触摸屏屏幕也比变形机械装置贵得多，成本控制是个问题。


■戴尔Latitude 10


■华硕TAICHI 21

职业社交网络，就在此时此刻

——拓展职场人脉的BSNS

■贵州 冰河洗剑



成功来自于85%的人脉关系，15%的专业知识。

——戴尔·卡耐基

众所周知，要想在事业发展方面有所突破，人脉资本是必不可少的一项重要因素。周密高效的人脉网络，不仅有助于提高个人的工作技巧并发展业务，更对职业生涯的拓展大有帮助。那么，在信息时代我们又该如何建立自己的职场人脉呢？

当社交、职场和商务结合在一起，一种新兴的网络社交模式便应运而生——"商务社交（BSNS，Business Social Networking Service）"（图1）。

LinkedIn：BSNS商务社交服务的成功代表

2013年1月，国外著名商务社交网站LinkedIn宣布其全球会员总数已经突破2亿。尽管相比国际互联网龙头社交服务Facebook的10亿用户依旧相差甚远，但从专业社交网站的标准来说，这个数字已极为可观了，足以令LinkedIn再度成为互联网业界的热点（图2）。

1.飞速发展的LinkedIn

LinkedIn（www.LinkedIn.com）是一家优秀的白领BSNS社交网站，主要从事商业客户导向的社交网络服务。网站最早成立于2002年12月，并在2003年正式开放。

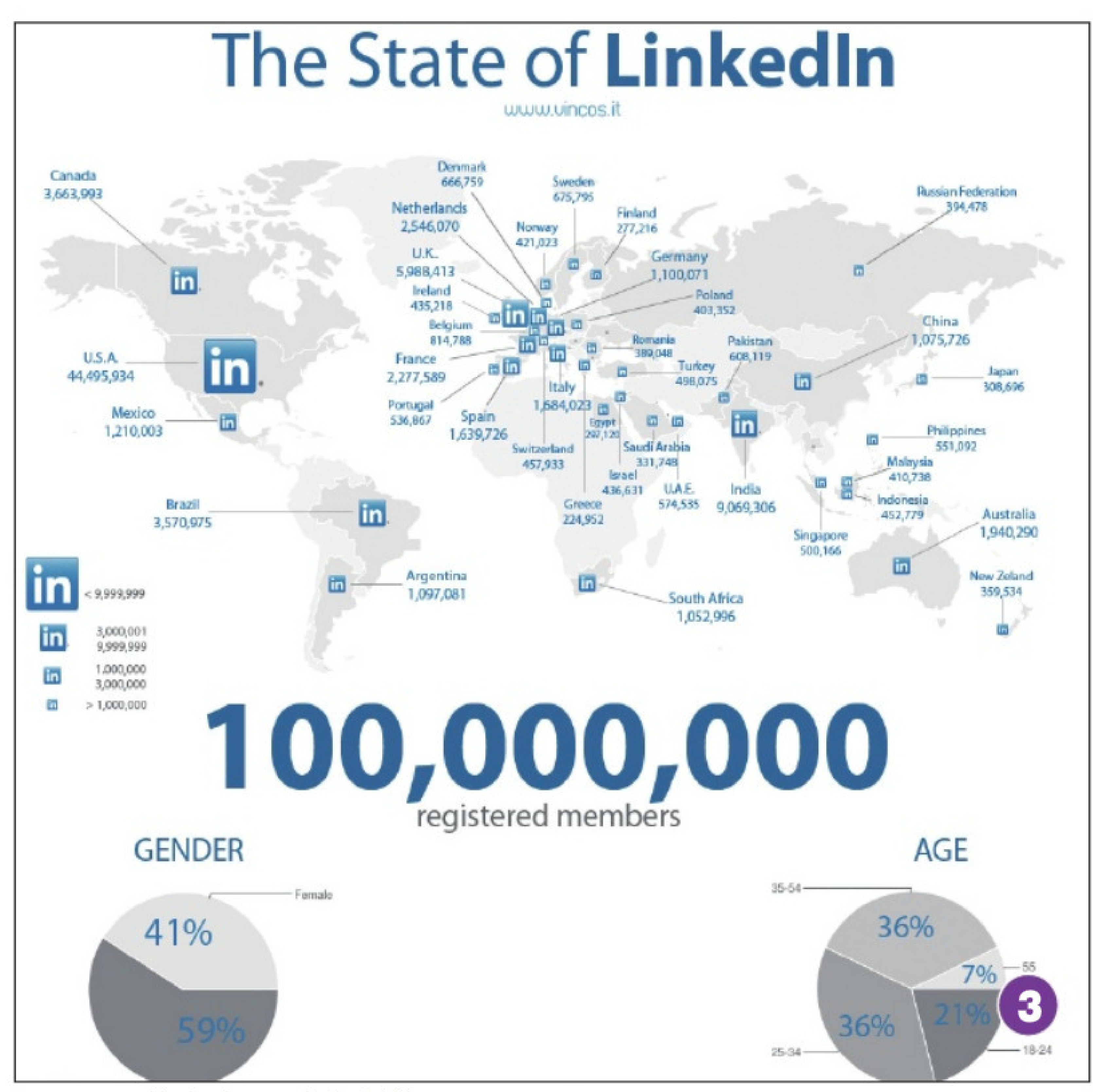
在经过8年的发展和积累后，在2011年LinkedIn迎来了自己最辉煌的时刻：2011年1月，LinkedIn的注册用户突破9000万；2011年5月，LinkedIn以每股45美元的价格在华尔街成功IPO，成为继谷歌公司之后美国互联网市场中规模最大的IPO。不仅如此，LinkedIn在上市首日股价飙升109%，市值达到89亿美元。

LinkedIn的主要服务客户群体为商务人士。从2003年到2009年的6年时间内，LinkedIn的注册用户仅为3200万，然而到了2011年1月数量立刻飙升至9000万，2011年5月终于越过了1亿大


■有效拓展职场人脉的商务社交网络



■最著名的商务社交服务LinkedIn



■LinkedIn的1亿注册用户分布数据图

关（图3），再到2013年1月的2亿用户，其中只经历了不到2年的发展时间。目前，LinkedIn的发展依然在不断加速，平均2秒新增一位注册用户，相当于每天入驻新用户4万人。

2.利用LinkedIn，雇佣哈佛MBA

LinkedIn为什么可以获得如此迅猛的发展，它到底是一款什么样的社交服务？

LinkedIn的使用方法非常简单：注册登录LinkedIn后，用户只需输入自己个人简历，即可添加导入邮箱联系人，寻找LinkedIn中可能认识的朋友进行添加关注。初见LinkedIn的界面和功能，会发现与普通的社交服务相差无几（图4）。实际上，LinkedIn在众多的社交服务中独辟蹊径，拥有出色的专业性和安全性，将社交与商务结合在一起，在此基础上让网络社交系统发挥出最强的效果。

LinkedIn的社交服务专注于用户管理在商业交往中结识并与之建立信任的联系人，同时进一步认识网络中值得结交的商务人士，从而打造自己的“人脉”（Connections）。注册LinkedIn时填写的个人资料，并不是普通娱乐社交SNS常见的用户兴趣爱好，而是注册人的学历、毕业院校、职业现状及规划和感兴趣的公司等等。同样的，结识拓展新人脉（Connections）也是基于商务职业信息。LinkedIn为用户的人脉关系网绘制了一张清晰的图谱，用户过去和现在都位于哪些圈子里，和哪些人有相似的背景和技能，这些都能在LinkedIn上看到。

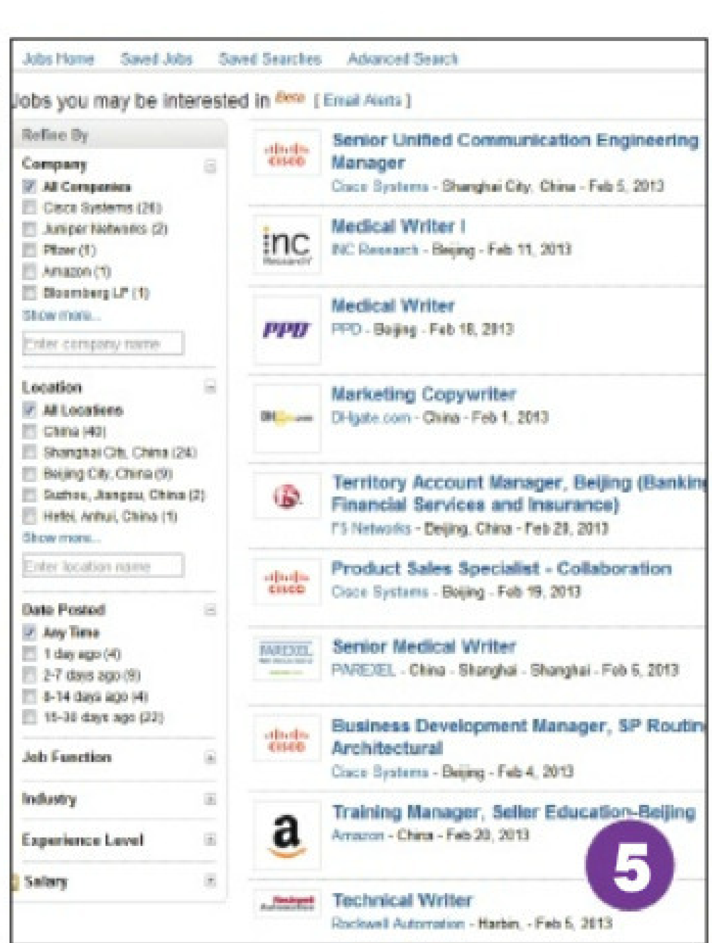
商务特性使得LinkedIn的用户普遍为各类精英白领人士。根据数据显示，LinkedIn的注册会员中，74%拥有大学或以上学历，26%拥有硕士学位；69%的用户年收入在6万美元以上，39%年收入超过10万美元。

从另一方面来看，LinkedIn很像是招聘网站与SNS的结合体，既能满足高端商务的招聘需求，也可以满足人们的商务社交需要。在LinkedIn的个人主页中，会有“JOBS YOU MAY BE INTERESTED IN”栏目，主动向用户推荐可能感兴趣的职位招聘信息，还可以按时间地点等条件进行过滤检索（图5）；“COMPANIES YOU MAY WANT TO FOLLOW”则会向用户推荐可能感兴趣的公司。

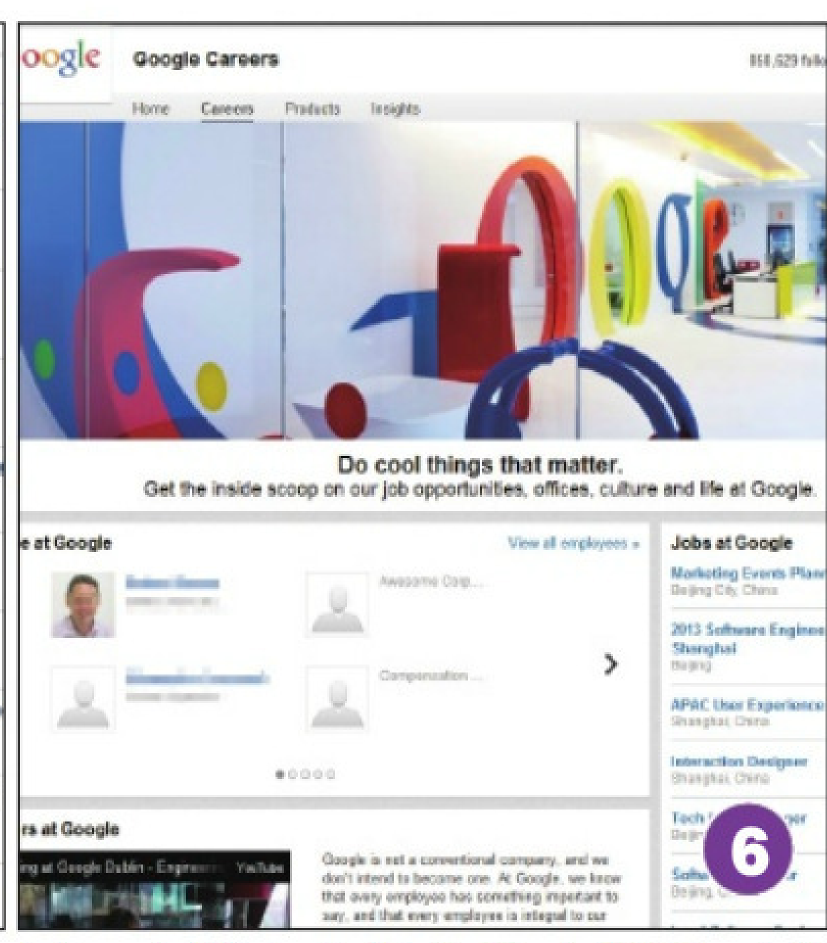
商务职业社交的特性是LinkedIn最大的竞争优势。目前，在LinkedIn上拥有超过200万个公司页面（图6），囊



■LinkedIn个人社交主页



■LinkedIn上的职位招聘推荐信息



■Google的LinkedIn公司页面，上面有Google的最新招聘信息

括了最近年度财富500强企业的管理人员；LinkedIn用户之间已经创建了超过13亿条联系，该网站还记录了超过7900万项的职业变化。在美国，LinkedIn已经成为28%的90后大学生主要求职渠道。50%以上拥有3～5年工作经验的社会人，都能在LinkedIn上找到档案。

另外，网络上有一篇非常出名的LinkedIn介绍文章《Ten Ways to Use LinkedIn（更好地使用LinkedIn的十种方法）》，文中提供了一些很有趣的数据，能让我们更能清楚地了解LinkedIn社交服务的特点：

——在LinkedIn上的Google员工，平均每人拥有47个人脉。

——LinkedIn上的哈佛商学院毕业生，平均每人拥有58个人脉。所以你可以不必刻意去读MBA，转而选择到Google工作，这样也可以获得发展所需要的人脉；然后，只须雇佣哈佛的MBA来为自己工作即可。

——拥有超过20个人脉的LinkedIn用户，相比只拥有少于5个人脉的LinkedIn用户，获得一个工作机会的可能性要多34倍。

——所有财富500强的企业都在LinkedIn上有自己账号，并且其中499家是由总监及以上级别的员工创建并管理的。

3.商务社交与职业招聘网站的区别

以LinkedIn为代表的商务社交与普通休闲娱乐性质的社交服务存在很大的区别，但从表面来看又有些类似传统的招聘网站，那么这两者到底有什么区别呢？

首先，商务职业社交并不能和招聘网站划等号，两者有本质区别。LinkedIn提供的服务以社交为核心，而职位招聘仅仅是其中的一项服务。事实上，LinkedIn更侧重于职业圈子内的经验交流与人际关系培养。

而且，LinkedIn上的职位招聘也与普通招聘网站有所不同，由于其用户群体趋向精英化、专业化，因此云集了许多中高端人才，而中高端人才的招聘正是传统职业招聘网站服务的短板。由于这类人才的职业变动往往呈现为被动状态，通常他们很少主动去招聘网求职，职业更换倾向于通过人际关系介绍或猎头公司挖掘。而LinkedIn则搭建一个属于职场精英的人际圈子（图7），从而让中高端人才与公司之间产生更多交流与合作的机会。

LinkedIn除了专业化与精英化外，还有安全性高的特点。传统的招聘网站资料都是开放的，用户一旦在上面公开更新了资料，便有可能被在职公司的老板或HR看到，由此经常衍生出很多麻烦与纠纷；而在LinkedIn上则提供了很多私密保护措施，例如可以屏蔽掉在职公司的关注等等。

如果说传统的招聘网站是一家职业中介，那么LinkedIn一类的商务职业社交服务，更像是一处真正让求职者与猎头者、公司等组织机构直接进行交流沟通的社交平台。

靠人脉求职：引领商务社交流行的BSNS网站

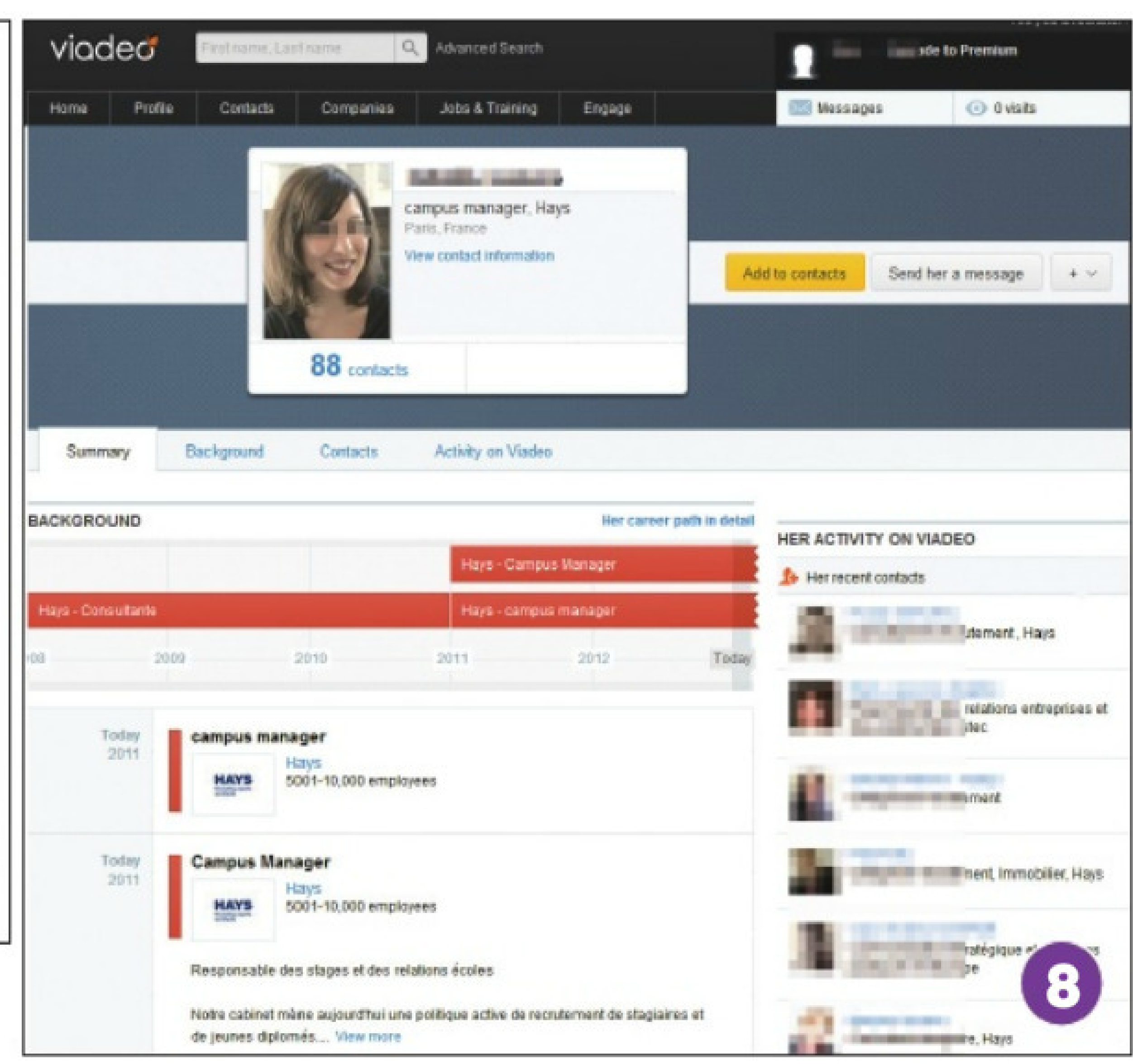
据国外著名商务职业社交网站JobVite的数据报告显示，大约有89%的美国公司使用社交网络进行招聘，其中约有80%偏好使用LinkedIn及其它同类商务职业社交平台，使用Facebook与Twitter等社交服务进行招聘的企业非常少。事实上，LinkedIn及其引领的商务职业社交服务，早已在国外互联网上大红大紫，成为求职者、猎头、创业者与推销人才的首选平台。

1.全球第二大BSNS服务Viadeo

Viadeo（www.viadeo.com）是法国最大的BSNS网站，也是除LinkedIn之外的另一家全球著名的BSNS网站，其服务面向重点区域是欧洲和以中国为核心的发展中国家。

Viadeo成立于2004年，是目前全球最大的非英语国家职业社交网站，拥有超过4500万的用户。Viadeo集团总部设在欧洲，并在法国、美国、英国和西班牙等多个国家设有办事处。中国是其全球化战略的最重要组成部分，Viadeo在2009年收购合并了中国国内最大的BSNS网站之一“天际网”，同时Viadeo的CEO也于2011年举家搬迁到中国，显示其进军中国市场的决心（图8）。





■图7：将职场人脉连接“In”在一起
■图8：意欲进军中国市场的Viadeo

除了Viadeo外，德国的Xing（www.xing.com）等网站也是非常著名的BSNS服务，并且同样也获得了IPO的成功。

2.那些专业化的BSNS服务

相对LinkedIn这种综合性的BSNS服务，致力于某个专业领域的商务职业社交网络服务同样很受欢迎，这些专业领域的BSNS服务虽然较为小众，但在客观程度上也确保了其商务职业社交人脉的可靠性与专业水准。

QuantiaMD（secure.quantiamd.com）是一款医学领域的BSNS服务，汇聚了美国25%的医师，被称为医学界的LinkedIn（图9）。QuantiaMD创立于2005年，拥有16万名医生用户。在最近3个月的统计中，全美超过25%的职业医生访问过这个平台，平均每天会在QuantiaMD上花费45分钟进行浏览。

在QuantiaMD平台上，验证临床医师可以与别人分享专家建议，展开一定的案例讨论，为提高整体医术水平做出共享；医学从业者也可以通过这个平台向同行进行咨询，从而提高自己的专业技能。QuantiaMD能够根据注册者的个人信息了解其专攻方向，并协助医疗机构寻找更加专业的医生，让病人获得更好的医疗救助。除了QuantiaMD外，国外还有Sermo和Doximity等类似的医学行业BSNS服务。

Geekli.st则是一家在国外非常著名的开发者和工程师交流分享技术经验的BSNS平台。在Geekli.st上，开发者们可以相互学习和交流，随时分享优秀的工作成果，在获得成就感的同时，进一步提高被招聘人员发现的概率。Geekli.st最近还与世界最著名的代码库网站GitHub进行了整合，可同步发布分享代码。

类似的专业领域BSNS服务还很多，直观地显示了BSNS在专业化垂直化方向的发展趋势。

难以复制的LinkedIn模式：中国的BSNS开路者

在中国互联网环境中，各种社交服务一直是以休闲娱乐占主流，商务职业社交市场的发展比较缓慢。由于LinkedIn并不提供娱乐类的服务，在国内可谓知者甚少；LinkedIn引领的商务职业社交服务，在国内的发展至少比国外晚了4到5年。所幸的是，在中国互联网对商务社交的需求开始日渐凸显的今天，这个差距正在逐渐缩小。

商务社交市场已经逐步走向成熟，越来越多的职业人士迫切需要拓展自己的职场人脉，想要获得更好的职业提升与合作机会，各种商务职业社交服务开始流行起来。但是，由于国内招聘市场存在的特殊性，在中国复制LinkedIn模式是很困难的，但国内的LinkedIn模式追随者们依然在不懈地努力着。

1.LinkedIn的中国困局
——“人脉”难敌“走关系”

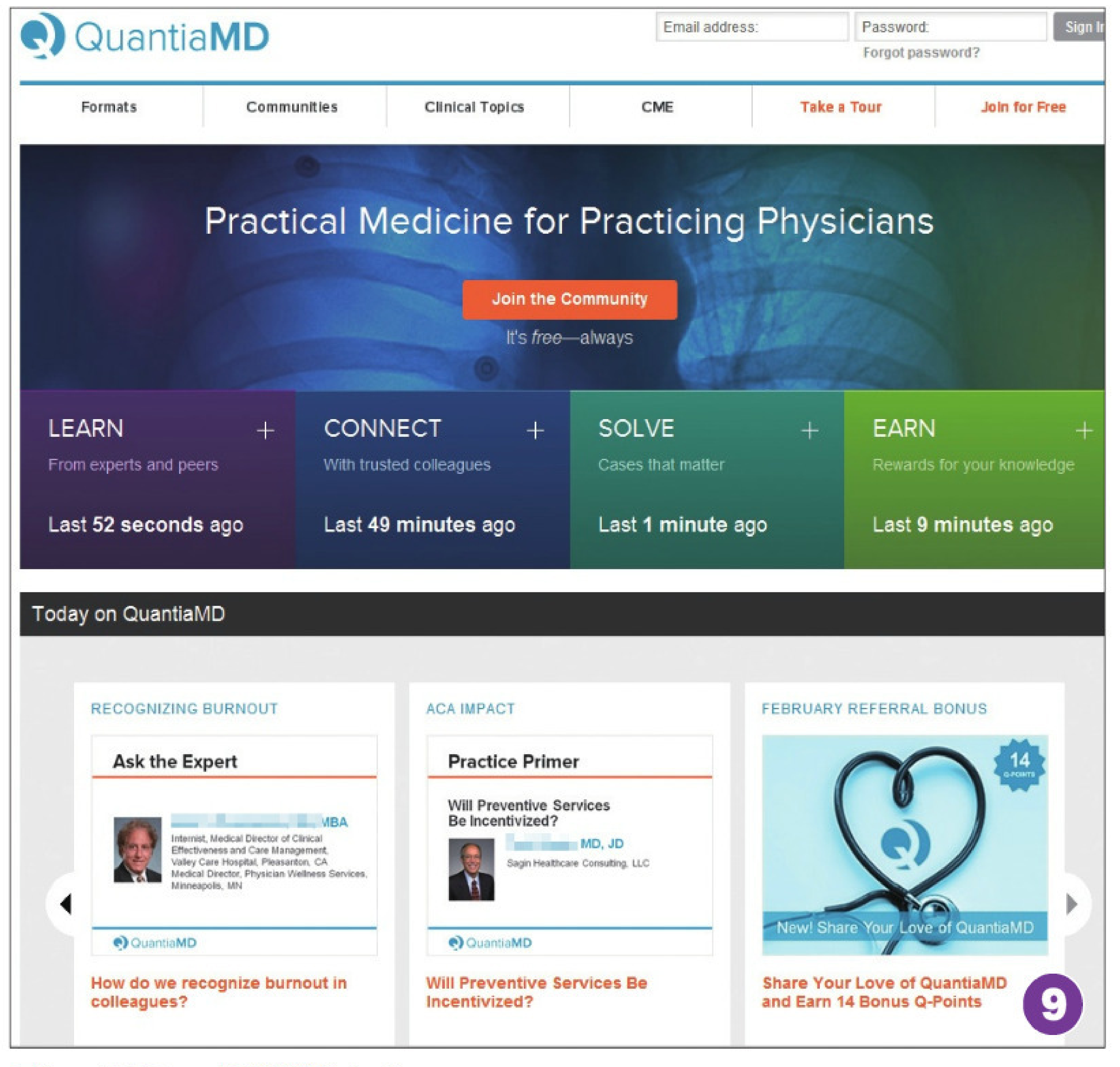
与其它互联网模式一样，在中国互联网上也出现了许多“复制LinkedIn”的模式。在国外当红的LinkedIn模式是否适合中国互联网呢？

实际上，在国内网络上早已出现了很多BSNS商务职业社交类服务，例如大街网、天际网、优仕网以及经纬网等等，但是都没能复制LinkedIn的成功模式。归根结底，实际国情与文化差异，使得LinkedIn模式在中国还需要一段较长的时间进行发展，才能真正得到广泛的认可。

在以美国为代表的西方国家中，通过人脉（Connections）进行求职和职业互助商务交流是非常普遍的，甚至许多留学生在择校时，人脉资源也成为一个非常重要的考虑因素。

美国文化的特色，就是拥有非常讲究“圈子”的社会，校友也是一种很受重视的人际交往圈子。美国的知名大学普遍都将校友资源看作是无形资产进行精心维护和经营，使其成为一个持续循环的资源体系。许多著名人士的成功之路，都离不开校友人脉的支持帮助。LinkedIn这种商务职业社交服务的出现，让美国学生除了校友人脉资源外，有了更多的机会去拓展自己的职业人脉，得到进入职场精英圈子的机会，因此备受欢迎。

然而在中国，“人脉”一词的含义着实有些变味，在我们的生活中更流行



■QuantiaMD——医学界的LinkedIn

的是“拉关系”。很多所谓的“关系”都是建立在“喝”与“玩”的基础上，校友人脉所起的作用微乎其微，至于在网络上建立的人脉，更不被大多数人所看好了。

不过值得庆幸的是，这种功利十足的不健康人脉关系也在逐渐发生着改变，尤其在IT互联网等新兴高科技行业中，通过个人价值和能力建立的人脉对于职业提升的重要性明显要更直接一些。中国互联网上的各种商务职业社交服务的生存环境正在向良性化方向发展，与此同时，这些商务职业社交服务本身也对建立健康人脉关系起到了良性促进作用。

2.天际网，不做中国的LinkedIn

国内的BSNS服务起步虽然较晚，但在这一领域中的割据混战也是异常激烈。脱颖而出站稳脚跟的“天际网”（www.tianji.com）是国内规模最大的职业社交网站（图10）。天际网的主要用户群体为中高端职业人士，其核心价值主张是满足用户在商业和职业方面的需求，帮助用户更有效地建立、管理并拓展人际关系网，从而积累职业生涯中最具价值的财富。

天际网成立于2004年，并于2005年正式上线。2009年底，天际网正式与全球两大商务社交服务之一的Viadeo合并，作为Viadeo集团全球化战略中国区的重要组成部分，也为天际网迎来了一个全新的发展契机。在2011年的数据统计中，天际网拥有32.8万名高层管理者用户以及超过150万名高级经理及总监级别会员。目前，天际网的注册用户人数已经超过了1200万，并且每月的注册用户仍保持50万人的增长势头，预计在2013年会突破1800万。



■中国最大的职业社交网站“天际网”

天际网的成功，缘于结合本土特色，对自己进行准确的定位——“天际网只做自己，不做中国的LinkedIn”，探寻出了一条适合本土市场发展的模式。从功能与服务来看，天际网在模仿LinkedIn的同时，也突出了自己的中国特色。

注册天际网后，简单地设置一下个人名片，包括就职行业以及公司等信息，然后导入163、126、网易、雅虎或Gmail邮箱的联系人，寻找在天际网的朋友添加关注。完成后即可拥有一个全新的个人社交主页，界面与LinkedIn非常相似，可以展示用户自己的职业人脉，以及个人与好友的职场动、可能认识的人、感兴趣的职位和人脉圈等内容（图11）。其中也有一些特色内容，例如职场培训课程、职业评测、公司以及新闻等社交应用。

在天际网的职业社交中，真实完整的档案信息是与他人交往的基础，因此需要对个人资料进行完善，包括职业概况、工作经历、教育背景、项目经验和个人技能等都必须填写完整并且经常保



■个人社交主页与LinkedIn非常相似

■真实详尽的个人简历是职业社交的基础

持更新（上页图12）。

除了导入邮箱联系人外，还可以使用“找人”功能，通过关键字、姓名、公司名称、工作职位、所属行业或所在地区等多种条件，搜索添加好友来拓展自己的职场人脉。天际网比LinkedIn多了一个“二度人脉”的功能，可通过已认识的朋友结识新朋友，并有选择地加入已存在的人脉圈，结识更多的精英人士。

天际网可以为用户智能推荐感兴趣的职业，也提供了“找职位”功能，能够按地区、行业以及职务条件搜索最新的职位招聘信息（图13）。也可以直接搜索想要应聘就职的企业公司，查看该企业公司的人力资源和招聘信息。天际网还为用户提供了一个“职位订阅器”，设置好职位和公司关键字、地区、行业和职能条件之后，将会自动接收符合条件的职位招聘信息，并每周发邮件提醒。对于感兴趣的职位，可以点击“申请”，留下联系方式并附上求职信与简历来申请这份工作，至于后续操作则与普通招聘网站相差无几。

在天际网的职业社交中，职业招聘只是其中一项服务，职场社交才是真正的重点。在这项服务中，最重要的资源就是人脉，人脉维护好之后，不需要没了工作再漫无头绪地谋求新职，只要通过在天际网平台进行自我职业展示，新的就业机会也会不期而遇。同时，为了帮助用户打造真正有价值的职场人脉，天际网开展了许多线下交流活动，例如沙龙讲座、会议展览、旅行以及社会公益宣传等等（图14），这也是天际网区别于LinkedIn为适应国内环境而添加的特色服务。此外，为提升用户的职场竞争能力，天际网还有专门的教育频道，提供教育机构联系、课程以及活动等服务信息。

天际网的新闻、公司、广场、天友论坛、公共主页和职业测评等功能，相比LinkedIn也都是非常适合国内实际环境的改进。

3.若邻网，用“点评”打造真实的职场社交

在职场社交中，用户的工作经历、职业状况以及经验能力等资料的真实性非常重要，在众多商务职场社交服务中，“若邻网”（www.wealink.com）以自己独特的“点评”系统，在相当可




智能推荐适合的职位信息



天际网的线下交流活动



点评类BSNS网站“若邻网”



工作经历点评机制

靠的程度上打造了一个真实的职场社交平台（上页图15）。

若邻网致力于打造真实、诚信并高效的商务社交平台，帮助人们更有效地塑造个人品牌、拓展人脉网络并提升个人价值。若邻网于2004年1月创建上线，在2006年1月和2011年3月两次获得SIG海纳亚洲基金提供的500万美元投资；2011年，若邻网进行了改版，完全致力于职场社交，如今已拥有数百万名高端职业人士会员。

除了普通商务职业社交网站的标准功能外，在若邻网中，最具特色功能的是评价机制。

对于招聘方来说，人才的个人评价功能可以让HR全方位立体化地了解求职者的真实能力。在若邻网求职者个人档案中的“工作经历”下面，有“对这段工作经历进行评价”的点评回复框，还可以选择与被点评者之间的社会关系，例如上司下属或者同事客户等等（上页图16）。对别人工作经历的点评功能采用实名制以确保真实可靠，被评价者没有权利对评价进行删除。

对于求职者来说，来自猎头与公司的评价，可以建立更有价值的社交网并进行更为精准高效的求职。求职者可以在“伯乐”频道中根据职位供给来找人，也可以根据求职需求而认识其他人。“伯乐”分为3种性质：猎头、HR和高管。对“伯乐”的评价模式与对



■若邻网上某高管的点评信息页面

普通求职者用户进行评价是相同的（图17），对公司企业的点评则要更为透明一些。

在公司企业的评价页面中，点评主要分为两个区域展示（图18）：“综合点评”从工资待遇、发展空间、公司环境以及企业文化共4个方面进行综合评分判定星级；“公司点评”则展示用户点评的详细内容。“公司点评”里的被点评者没有对点评内容进行删除的权限，但可以对点评进行回复解释。为了保护评论者的隐私，评论者可在登录后选择实名或匿名进行点评。

4.中国BSNS的本土化之路

在国内还有许多新兴的BSNS商务职业社交服务，例如大街网、优士网等。

“大街网”（www.dajie.com）于2009年3月上线运营，以学生群体为先发运营策略，并在2011年5月正式启动了白领市场的攻占计划。2011年7月，宣布获得了富达、新东方以及和通三家机构的千万美金级融资。目前，大街网的注册用户已超过1400万人。除了普通BSNS服务外，大街网还提供了职场真心话、大街问答、企业人才库和求职雷达等颇具特色的功能。

优士网（www.ushi.cn）创立于2010年，被誉为“中国的LinkedIn”（图19）。优士网通过100位创始会员口碑相传的模式站在了高起点上，同时坚持采用邀请制走高端路线，从而保障了会员的质量和社区的氛围。据称，在优士网上集中了目前中国84%的风险投资和私募股权基金人士。

虽然早在2004年左右，中国互联



■公司的点评信息页面



■高端BSNS服务“优士网”



■猎聘网的电梯视频广告

网上就开始出现了类LinkedIn的BSNS服务，但直到2009年国内的BSNS市场才开始逐渐升温成熟。经过诸多先行者的探索与经验积累，才换来了新兴BSNS的成功，有力地证明了LinkedIn在中国互联网难以复制，唯有本土化才是唯一出路。

传统招聘社交化：最适合中国的BSNS之路？

传统的招聘网站发展至今，已积累了许多难以解决的问题。随着BSNS服务的兴起，传统招聘网站也开始向社交化方向转型，“招聘为主社交为辅”是这类BSNS服务的特点，虽然本质上属于无奈的转型，却似乎也走出了一条更适合于中国互联网实际环境的新道路。

1. “猎聘网”——高端人才招聘平台的BSNS转型

2013年，哪一款商务职业社交服务最火？答案无疑就是“猎聘网”。

2013年2月底，伴随着春节过后的新一轮跳槽热，专注于国内中高端市场的商务职业社交服务“猎聘网”展开了自己高密度的广告宣传攻势。猎聘网的广告在职场精英聚集的北京、上海、广州以及深圳这4座一线城市同时展开投放，从写字楼视频广告，到高档公寓电梯框架广告、地铁门贴广告、健身会所框架广告和机场巴士影视广告等多种媒体形式，将猎聘网延伸到了职场精英工作生活的各个场所（图20）。通过大范围、高密度的广告宣传，越来越多的职场白领、企业以及猎头开始关注和使用这项服务。

猎聘网的口号就是“精准招聘，高端人才”，是一家专注于中高端职业经理人才招聘的职业社交服务。猎聘网（www.lietou.com）成立于2000年，原网站名为“猎头网”，曾经是国内规模最大专注于高端人才的专业招聘网站。随着LinkedIn引领的BSNS商务社交服务开始流行，猎头网也逐步向社交服务展开转型，进化成为商务社交服务平台。

目前，在猎聘网注册并通过认证的猎头会员来自3000家猎头机构，超过13 000名猎头会员通过了猎聘网身份认证。2011年8月，全球知名专业招聘集团Hays（瀚纳仕人才管理咨询有限公司）与猎聘网达成战略合作，Hays中国区所有分公司的猎头顾问逐步入驻猎聘网，并通过猎聘网发布中高端职位和寻访候选人。Hays是英国最大的专业招聘集团，在31个国家和地区设有257个办事处，包括英国、澳大利亚、美国、日本和新加坡等国家地区，客户涉及跨国公司、政府机构、非盈利组织、国际银行和私营企业等等。

通过与多家国际著名招聘公司的成功合作，猎聘网已经成为中国职场精英求职就业的首选网站。据相关数据统计，猎聘网的注册用户92.4%拥有大学本科以上教育背景，91.1%以上年薪超过12万。

2.社交为职业需要而服务

猎聘网为中高端职业经理人、企





■图21：猎聘网上猎头的个人社交主页

■图22：关注猎头，建立自己的职业人脉

业和猎头三方搭建了一个职业服务平台，以提供职业需求服务为主。由于是从传统招聘网站转型而来，因此猎聘网的社交功能相对较弱，仅为招聘求职提供辅助。

在猎聘网上，社交网络功能扮演着将三方联系的纽带角色。职业经理人、猎头和企业可相互关注建立社交关系，三方均有自己的个人主页（上页图21），用于展示个人工作简历、运作的职业等信息。

猎聘网的社交纯粹是为招聘而服务，因此在求职者之间没有提供社交功能，而是选择在求职者与经理人和猎头之间打造一个“一对多”模式的社交平台。在猎聘网上，一位经理人可与近14 000个猎头和企业会员建立联系，从中选择希望关注的对象，建立自己的职业人脉联系（上页图22），这样的职业社交人脉更直接也更有价值。

经理人通过关注相关行业招聘的猎头或企业，可以在第一时间获取他们发布的新职位信息。目前普通会员可以关注10个猎头和企业，交费升级为金卡会员能够关注更多的猎头和企业。同时，猎头和企业也可以关注求职的经理人，经理人可以通过设置实时接收主动关注的猎头推送的信息，像微博一样实现双向互动。经理人还可以通过“猎聘”提供的手机私信功能，随时随地与猎头沟通，不必担心漏接电话或短信。

3.精准推荐，改变求职模式

在猎聘网上填写自己的个人信息、职业意向、目前年薪、工作和教育经历、语言能力等内容，就可生成中英文个人简历，通过个人简历进行高效精准的求职。

猎聘网不像传统的招聘网站那样充斥着过期或低质量的招聘信息，在这里可以直接与猎头联系，通过与专业猎头的互动了解，直接获得更多最新的职业信息，同时猎头也会帮助经理人进行职业梳理，大大提高了猎聘求职的精准度和效率。此外，猎聘提供了主动智能推荐功能（图23），并提供了一项“职位订阅器”服务。只要职业经理人设定了



智能推荐职位信息



寻找擅长指定行业和技能的猎头

求职意向，就会实时接收到在行业、职位和薪水等方面符合需求的职位推荐信息。

猎聘也提供了“找职位”“找猎头”和“找企业”3种职业信息搜索功能（上页图24）。通过猎聘的海量数据库，经理人可以根据地区、行业、职位和年薪4个条件搜索所需职位，并可以根据年薪和发布时间等自己需要的条件对搜索结果进行排序。除此之外，也可以直接搜索行业中感兴趣的企业公司，通过关注目标企业，能够获得最新的招聘职位及相关企业信息（图25）。

4.最安全的求职——16项隐私保护功能

在求职网站上发布自己的信息，对当前在职者来说，无疑会产生一些值得顾忌的影响：不靠谱的公司企业或猎头的电话，也可能会造成一些困扰。猎聘网为解决求职者的顾虑，提供了16项隐私保护设置和转接服务，对经理人的求职动向、个人基本信息以及手机号码等内容进行全面的保护，不必担心信息轻易泄露。

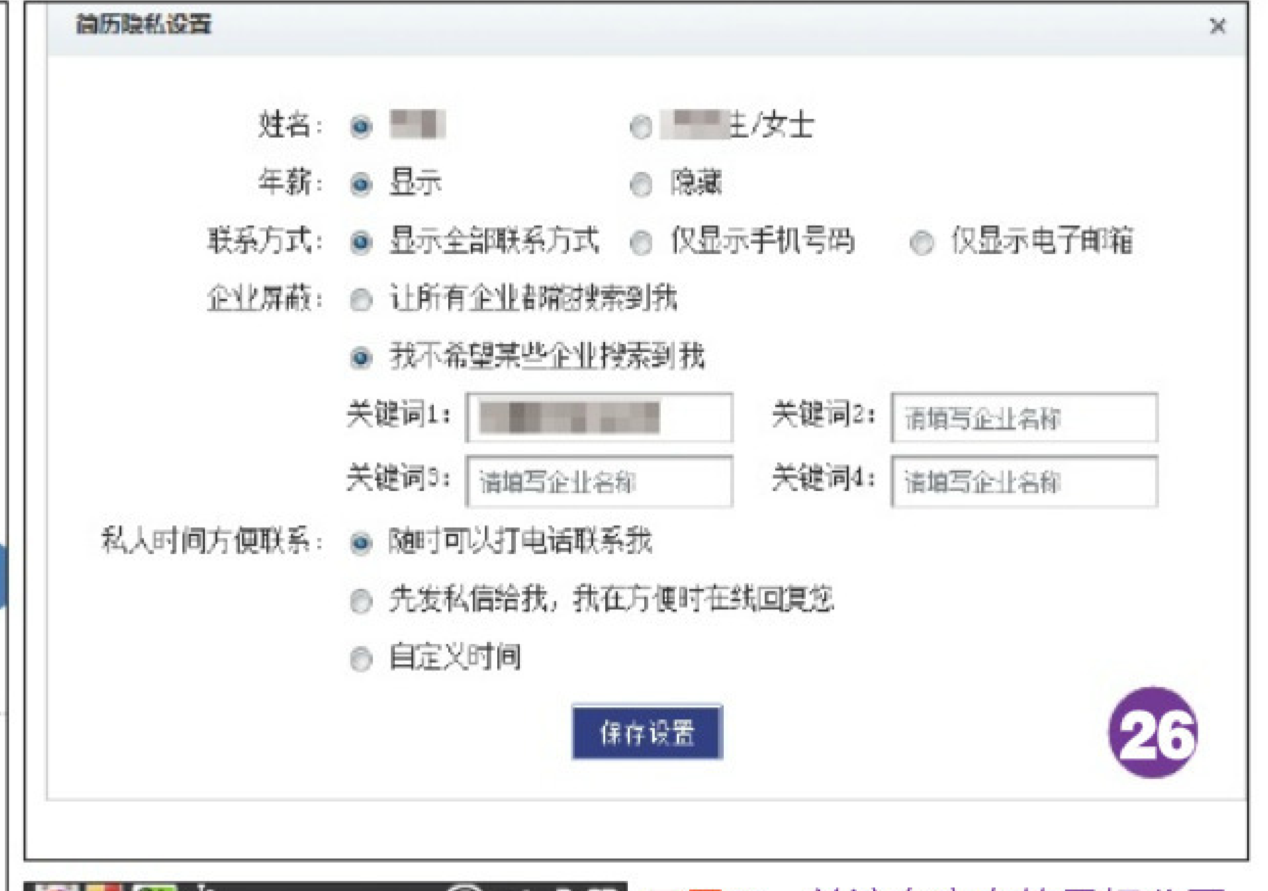
在设置个人名片时，用户可以限制自己的手机号仅猎头和企业HR可见，并且不允许当前的在职公司查看简历。在“个人简历隐私”设置中，有更全面的安全保护功能（图26），可以选择显示或隐藏当前年薪；个人联系方式可设置为仅显示电子邮箱而隐藏手机号码；通过设置关键词，禁止被某些企业搜索；还可以设置“私人时间联系”以及“先发私信在线回复”，避免无关的电话骚扰。

对于猎聘网的金卡会员来说，还提供了转接服务。如果经理人漏接了猎头来电，系统会发短信提示，将猎头来电与一般的未接来电区分开来，让职业经理人不错过任何一个求职机会。另外，猎聘网也提供了iOS版和Android版手机客户端“猎聘秘书”（图27），随时随地把握求职，同时进行全方位的隐私保护。

除了猎聘网外，国内还有著名的传统招聘网站“智联招聘”也开始与BSNS网站“经纬网”合作，将商务社交网络与高质量的、基于社会化搜索引擎的问答模式相融合，试图走出传统招聘模式的局限。相比天际网与若邻网等纯粹的BSNS服务，这类传统招聘的转型似乎更受欢迎，也是BSNS服务在中国互联网上发展值得借鉴的先例。

BSNS在国内的发展已经渐入佳境。在国外，Facebook与Twitter等传统社交服务也开始加入了职业招聘功能；在国内，百度、腾讯和新浪微博也进入了网络招聘的行业——百度推出了“百伯”招聘网站，腾讯和新浪微博开发出了BSNS功能。BSNS在全球互联网环境中赢来了新一轮的新发展机会，同时，也在促进着国内职场招聘向着更为健康的方向发展进步。







■图25：关注有意向的目标公司最新的职位信息

■图26：求职信息隐私保护

■图27：Android版猎聘秘书



随时随地轻松乐享清茶滋味，完美整合“茶包”与“茶杯”两种概念的奇妙发明——“折茶”（Tea bag package），设计师Lee Seo-jin作品。工艺似乎并不复杂，有兴趣的朋友不妨DIY一下。

■北京 坏香橙



动力风筝

冬去春来，春暖花开——终于可以结束蛰伏已久的都市穴居生活，重新拥抱自然放松一下身心啦，对不对？

我相信，绝大多数朋友都会赞同这个观点。不过，对于日本TAKARA TOMY公司的设计师来说，“春天→踏青→野外活动”似乎并不是什么理所当然的活动公式。在这群怪才的思路中，“一年到头宅在家里”才是现代人正确的生活方式，于是，在阳光依然明媚的2013年春天，一款名为“HOMEKITE”的奇葩产品光明正大地出现在了TAKARA TOMY的官网上——至于这玩意到底是个什么东西，顾名思义，就是在屋子里也能放飞的风筝！

我清楚，室外活动经验丰富的朋友肯定会对此表示大惑不解：众所周知，风筝能够顺利上天本身依靠的就是各种逆风外加上升气流，对于呈封闭状态的室内环境来说，缺乏流动的空气又怎么可能提供足够的升力让风筝一飞冲天？没错，之所以HOMEKITE可以扶摇而上轻松悬停在半空中，依靠的当然不会是室内对流空气带来的推动效果——这玩意可是自带动力系统的现代化技术产物呢。

如图所示，在这种幅面不算宽阔的风筝中央安装着一台轻量化的涵洞风扇，利用马达带动螺旋桨产生的推力可以很轻松地让整架风筝平地飞升——换句话来说，放飞HOMEKITE几乎没有任何技术难度，即便是坐在沙发上一步不移也能轻松搞定。至于控制系统，谢天谢地，TAKARA TOMY总算没有用无线遥控器摧毁风筝这个概念的最后一点尊严——通过形似线轴的手持式控制器，玩家可以很轻松地调节风扇转速从而远程控制风筝起降，至于运动方向又该如何调整……还记得普通风筝的操纵技巧吗？原理基本相同。

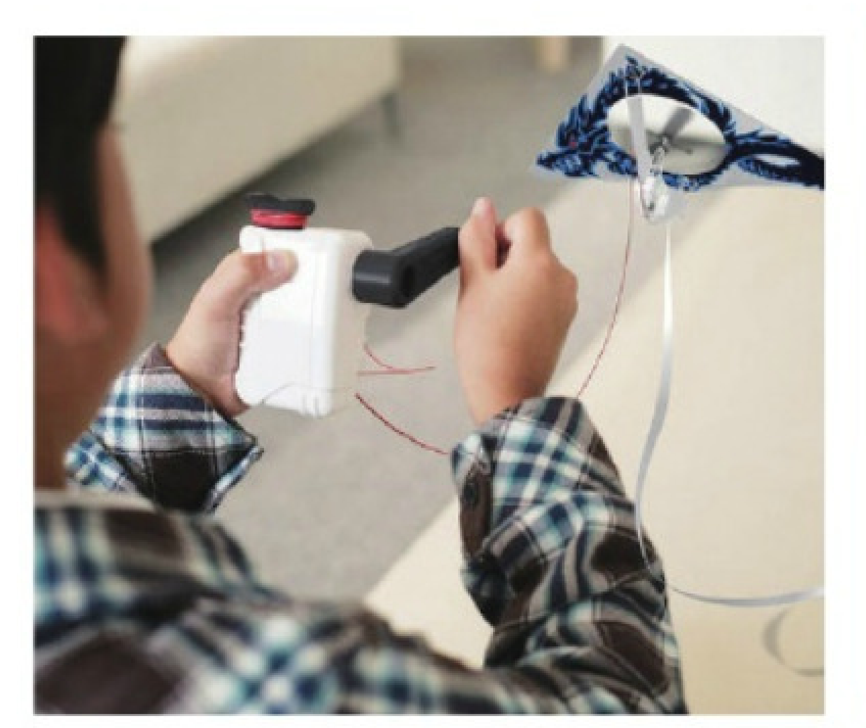
不过，尽管这个看似可以在家轻松把玩的高科技小玩意确实满足了部分用户“足不出户也能享受室外运动乐趣”的需求，但说句实话……在日本这种老龄化与少子化问题日益严重的社会环境下，如此高调地推出以“宅在家中不必出门”为卖点的玩具是否利大于弊？答案想必大家心中有数。

相关链接：

http://www.takaratomy.co.jp/products/homekite/



在家也能放风筝，这是要从小开始培养御宅族吗……



控制器基本保留了传统风筝线轴的造型



有多种配色可供选择唷

微波咖啡壶

看过本期“网罗天下”题头趣闻“折茶”的朋友，有没有发散一下思维联想到“咖啡是否也能兼顾便捷与品位”的话题呢？尽管在任何一家便利商店都不难找到速溶咖啡这种快餐文化产品，但如果想要在不破坏便利性的同时稍微提升一下饮用的格调与口味，除了“调整植脂末与砂糖的比例”之外，我们是不是还应该有其它的选择呢？

答案自然是肯定的——或者说，至少确实有人在为解决这个问题进行努力尝试——来自德国的设计师Christoph Meyl提出了一个有趣的点子：把咖啡杯与咖啡壶两者合二为一，利用带有夹层的杯盖完成蒸馏、浸泡与过滤的处理工序；烹煮完毕的成

品直接流入盖体下方的杯子中，只需30秒即可制成一份醇香可口的意式浓缩咖啡；至于应该通过何种方式进行加热煮沸，很简单，微波炉就可以轻松胜任这个任务。

与传统的意式浓缩咖啡壶相比，这款名叫Primo的袖珍萃取装置不仅结构简单易于拆卸清洗，更重要的卖点还在于有效地提高了加工效率——相比于“一次一杯”的普通咖啡壶，小巧玲珑的Primo完全可以通过“批量微波加热”的手段一次完成多人份的浓缩咖啡。尽管相比之下似乎缺乏情调，但对于追求效率的办公室一族来说，“人手一套Primo”未尝不是比在茶水间排队等候更为合理的咖啡烹煮方案呢。

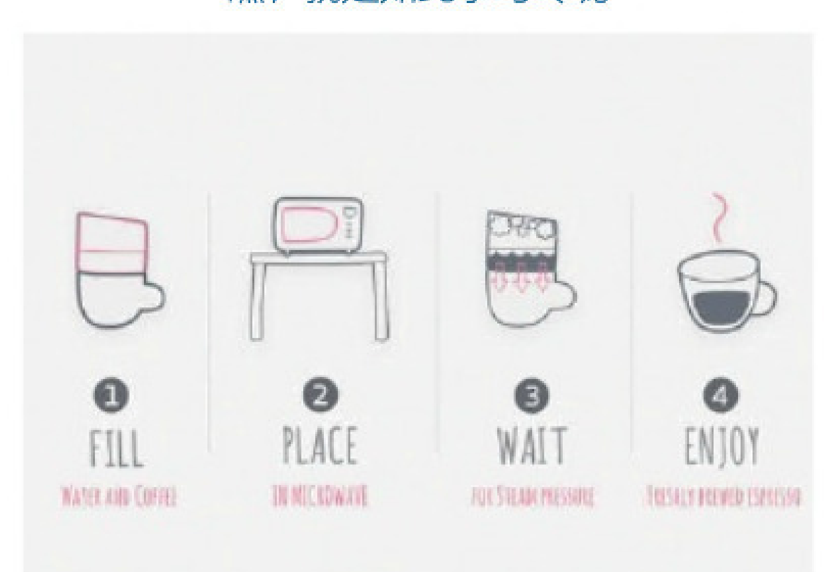
目前，Primo的原型制作已经顺利完成，量产计划所需的资金正在通过德国众筹网站startnext进行募集，有兴趣的朋友不妨来围观一下。

相关链接：

http://www.startnext.de/en/piamo


瞧，就是如此小巧玲珑


结构简单，易于维护



滴滴香浓，轻松萃取


造型简洁，配色清新，十分符合当代白领主流审美观

艺术化再现艺术家

作为感性创作者群体的代表，艺术家给世人留下的印象通常都集中在“作品”而非“创作者本身的形象”之上——对于倾向使用另类表达手法的现代艺术家而言尤甚。不过，虽然“吃过上等的鸡蛋不见得一定要去会见下蛋的母鸡”是句实话，但“展露艺术作品背后的创作者真面目”并不见得是什么无人喝彩的无趣行为——不久前，纽约雕塑艺术家Joe Fig把一批知名现代艺术家的个人造型连同工作室一起塑造成了袖珍模型，让不少艺术爱好者第一次领略了那些创造大师的真实气质风范，一起来看：

1.亨利·马蒂斯（Henri Matisse）：法国著名画家，野兽主义的创始人与领军人物。作为20世纪欧洲最早诞生的现代主义绘画流派，野兽主义对后世的前卫艺术创作产生了难以估量的影响。从雕塑的布局来看，尽管马蒂斯大师的装束以及室内的陈设似乎相当老套，但远景中色彩奔放的墙饰依然呈现了这位现代艺术家特立独行的本色。

2.安迪·沃霍尔（Andy Warhol）：“网罗天下”栏目介绍次数最多的美国艺术家，当代波普艺术知名度最高的领袖与发源者之一。与传统艺术创作者强调“一笔一划创作独一无二的作品”原则截然相反，安迪·沃霍尔最知名的创作主张便是“谁说艺术不能复制”，诸如拓印、凸版以及丝网印刷皆是这位艺术家经常使用的创作手段，在他的雕塑中我们可以清楚地认识到这一点。

3.加斯帕·琼斯（Jasper Johns）：诞生于1930年的美国长寿当代艺术家，尽管其作品内容不乏流行文化元素看起来颇具波普艺术风格，但分类通常更倾向于新达达主义——也就是说，此人的创作理念更接近于代表作让人过目难忘的马塞尔·杜尚。对比一下安迪·沃霍尔的知名作品，我们不难在雕塑场景中的画作上找到两者风格的差别。

4.罗伊·李奇登斯坦（Roy Lichtenstein）：和安迪·沃霍尔成名于同一时期的波普艺术大师。与大多数同行相比，李奇登斯坦作品最突出的风格便是“轮廓线条极其突出”，换句话来说几乎就是典型的漫画风格——在他的代





表作之一《Whaam》当中甚至还能看到拟声字装饰。这种特色同样也在雕塑中有所体现，“画中人”是大多数朋友对这件作品产生的直接印象，不是吗？

5.乌尔科顿（Wull Cotton）：诞生于20世纪60年代的当代美国艺术家，其作品风格浓墨重彩，质感非常接近奶油、糖霜以及姜饼等口味甜腻的食物，“描绘流淌着牛奶与蜂蜜的土地”是此人代表作较为常见的评论主题。在他的工作室场景雕塑中，尽管处于逆光角度的画板令其上的画作平添了一层阴影，但对比强烈的大面积用色依然清晰可见。

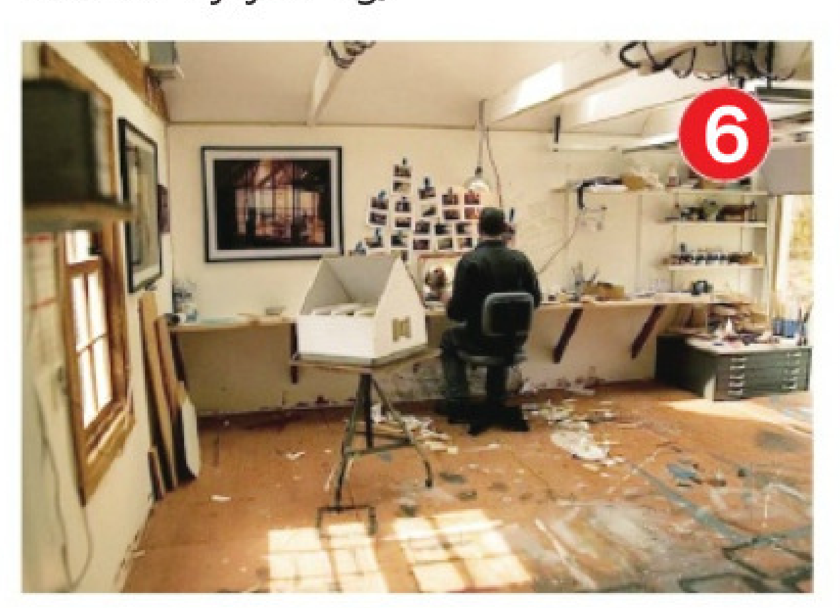
6.乔伊·菲戈（Joe Fig）：来自纽约的雕塑艺术家，擅长用精致的手工艺塑造活灵活现的场景与人物造型，近期最著名的作品便是一系列刻画当代西方先锋艺术家真实形象的工作室微雕——没错，他就是本期介绍的系列雕塑创作者本人。虽然知名度似乎略逊一筹，但从实际作品的表现力来看，乔伊·菲戈完全有资格让自己在这个艺术系列中占据一席之地，对不对？

相关链接：

http://www.whudat.de/miniature-models-of-famous-artists-in-their-studios-by-joe-fig/







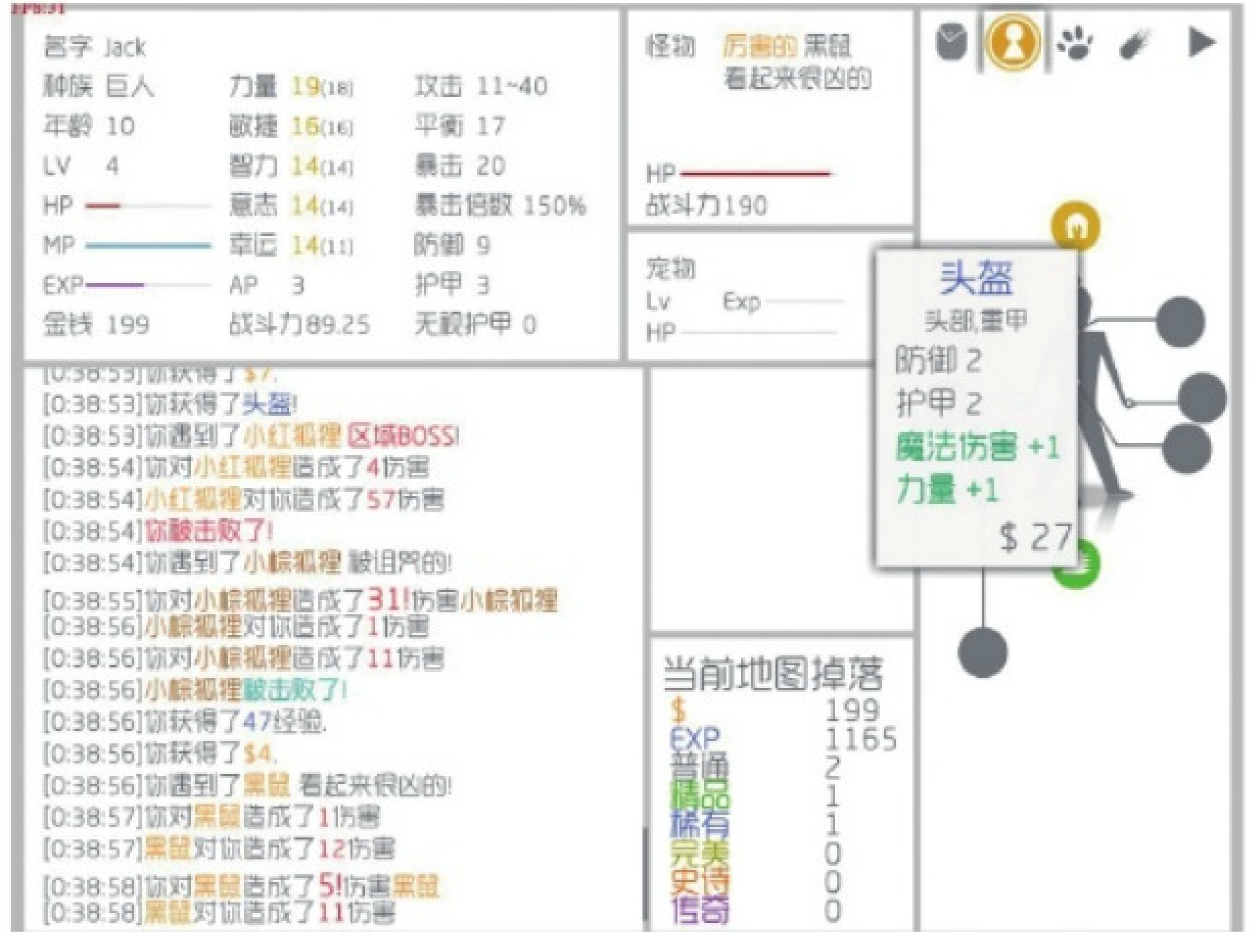
游戏推荐

战斗无止境

早在2012年年末的时候，一款名为《无尽的进度条》（Progress Quest）的迷你游戏曾经在网上风靡一时。和绝大多数传统意义上的电子游戏相比，这部作品最突出的特点就是“几乎不需要操作”——玩家只需要建立一名角色，设定好初始种族与职业，之后的所有控制都会交给AI处理。从战斗、升级、买卖道具到更换装备与更强劲的敌人厮杀，所有环节都不需要玩家插手干预。尽管乍看之下这种系统设计似乎毫无游戏性可言，但换个角度来想，“扮演造物主创造主角并在宏观层面上观望其成长”未尝不是种乐趣。随着《无尽的进度条》引发的“无操作”游戏风潮进一步扩散，无数跟风之作争先恐后地出现在网上，尽管大多数都是毫无诚意可言的粗制滥造之物，但其中也不乏一些独具亮点的杰出作品，今天介绍给大家的《战斗无止境》便是其中之一。和《无尽的进度条》相似，这部“挂机游戏”在人物角色的战斗与升级方面不需要玩家参与干涉，但在技能升级与装备筛选强化方面，我们可以尽情调整安排创造出符合自己风格的主角。虽然完全不存在任何真正意义上的游戏画面，但《战斗无止境》的MF与装备升级乐趣丝毫不逊色于普通ARPG，这点大家只要上手一试便知。最后，值得一提的是，这部颇具耐玩度的作品是一部标准的国产游戏，原生的中文界面让我们可以轻松上手，完全不存在任何难度鸿沟——对于此类完全通过文字描述获得乐趣的作品来说，这无疑便是最直接的优点。

游戏链接：

http://m.wanga.me/2013/03/BattleWithoutEnd.swfl



多么赏心悦目的全中文界面

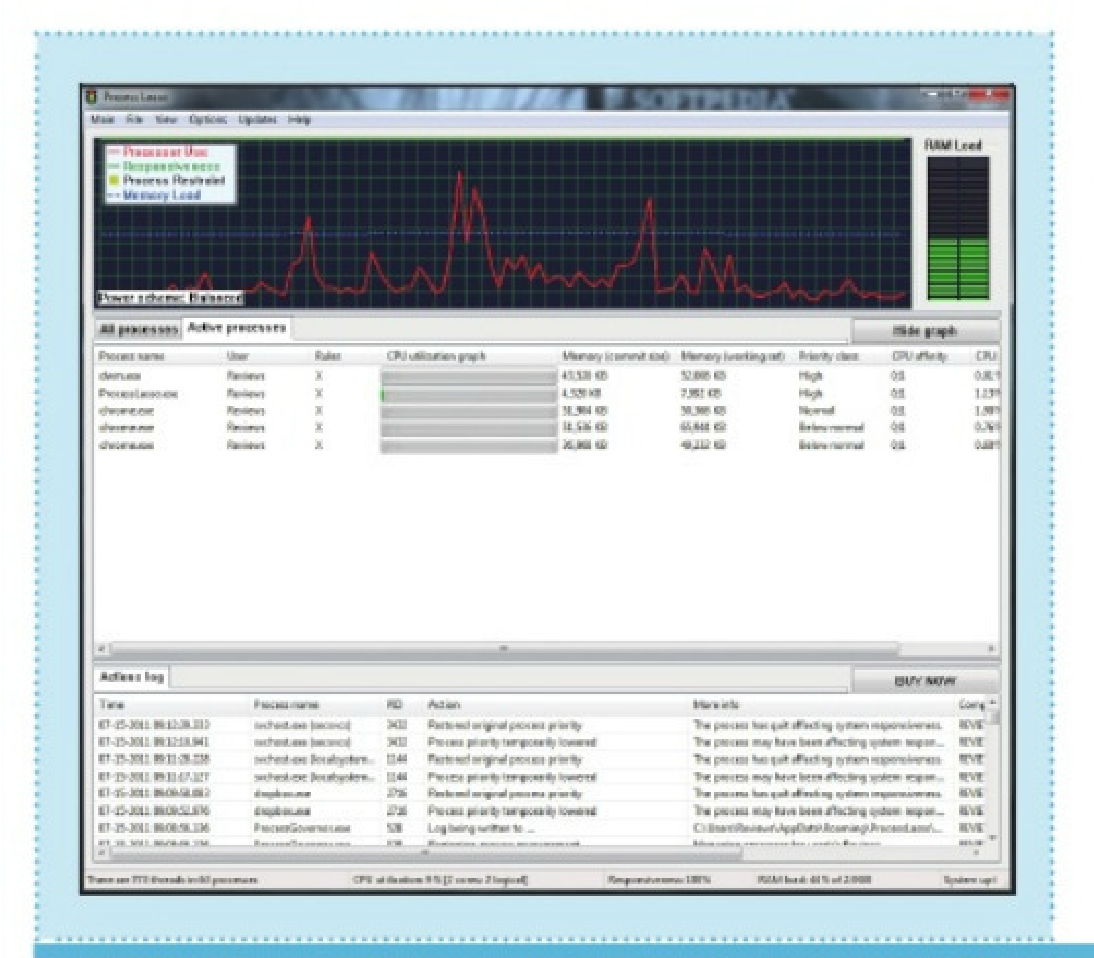


MF上等装备并强化升级是这部游戏最大的卖点之一



众所周知，Apple TV和Google TV已经发布了很长时间，但国内市场因为运营商和政策规定等问题赶了个晚集。“电视盒子”真的能改变这个几十年都没有大变革的行业吗？两年前笔者选择了某运营商的机顶盒产品，虽然自带宽带上网，但到头来最常用的功能却是电视回看。如今，以乐视盒子、快播大屏幕为首的新一代产品将互联网功能“发扬光大”，能够提供上千部正版高清电影、播放本地超清视频等功能。不过鉴于国内市场刚刚起步，笔者建议想要体验新技术的朋友，不如先买个Android电视棒来用，其开放程度和可玩性也很不错。

■广东 豆芽酱油



智能调整进程优先级——Process Lasso Pro

□大小：697kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://bitsum.com/

平常我们接触到最多的系统优化软件不外乎是一些启动程序管理、注册表与文件清理等工具，这类应用都拥有不同的UI界面，但功能基本都差不多。“Process Lasso”这款系统优化软件另辟蹊径，它可以智能调整进程的优先级，从而大大缩短系统响应时间，有效避免电脑假死、蓝屏、程序停止响应以及CPU疯狂工作等情况。

Process Lasso不会修改系统现有的任何设置，会实时为你进行系统优化。软件允许用户对每一个程序单独设置，并且针对多核心CPU进行特别优化，提高程序工作效率。最新版更是可以通过更改I/O进程优先级来避免在大文件读写时容易导致的系统卡顿现象。

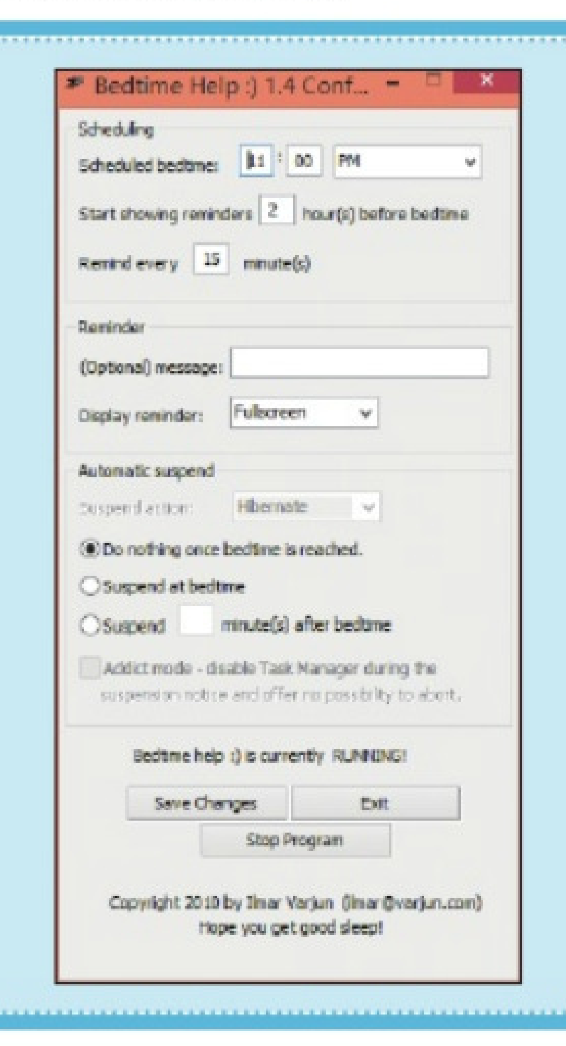
定时提醒——Bedtime Help

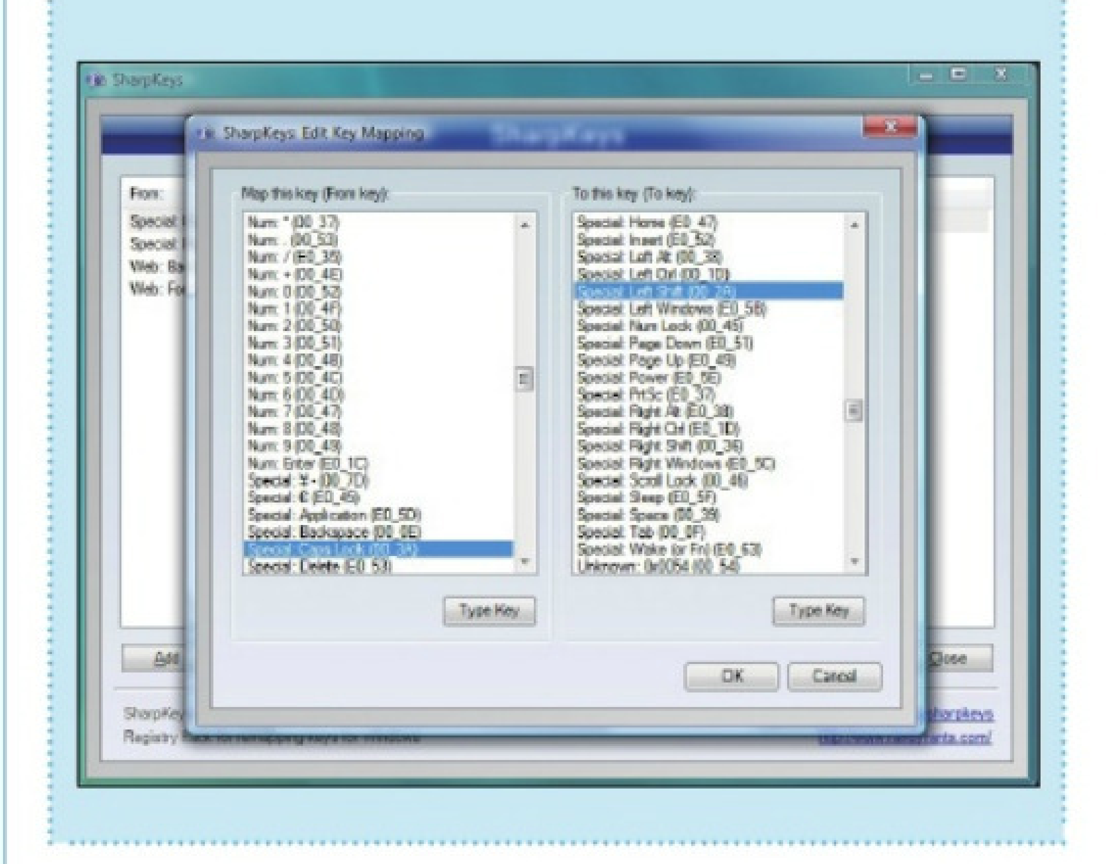
□大小：1.2MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://varjun.com/bedtime/

互联网的快速发展让人们对电子设备的依赖程度越来越高，白天面对电脑处理各种事物；晚上依然面对各种电子产品燃烧着宝贵的青春。当意识到该上床睡觉的时候，才发现已经是第二天凌晨两三点，长此以往对身体健康会非常不利。所以从今天开始就要督促自己定期从椅子上站起来活动一下，“Bedtime Help”这款软件或许能助你一臂之力。

顾名思义，这款软件可以帮助你定制睡眠计划（或用作一般提醒），首先在“Scheduling”中设置好上床和提醒时间，之后在“Reminder”中输入提醒内容，可设定为全屏显示以免漏看。如果你的屁股依然没有离开座椅，还可以让程序到点强制休眠或关机。





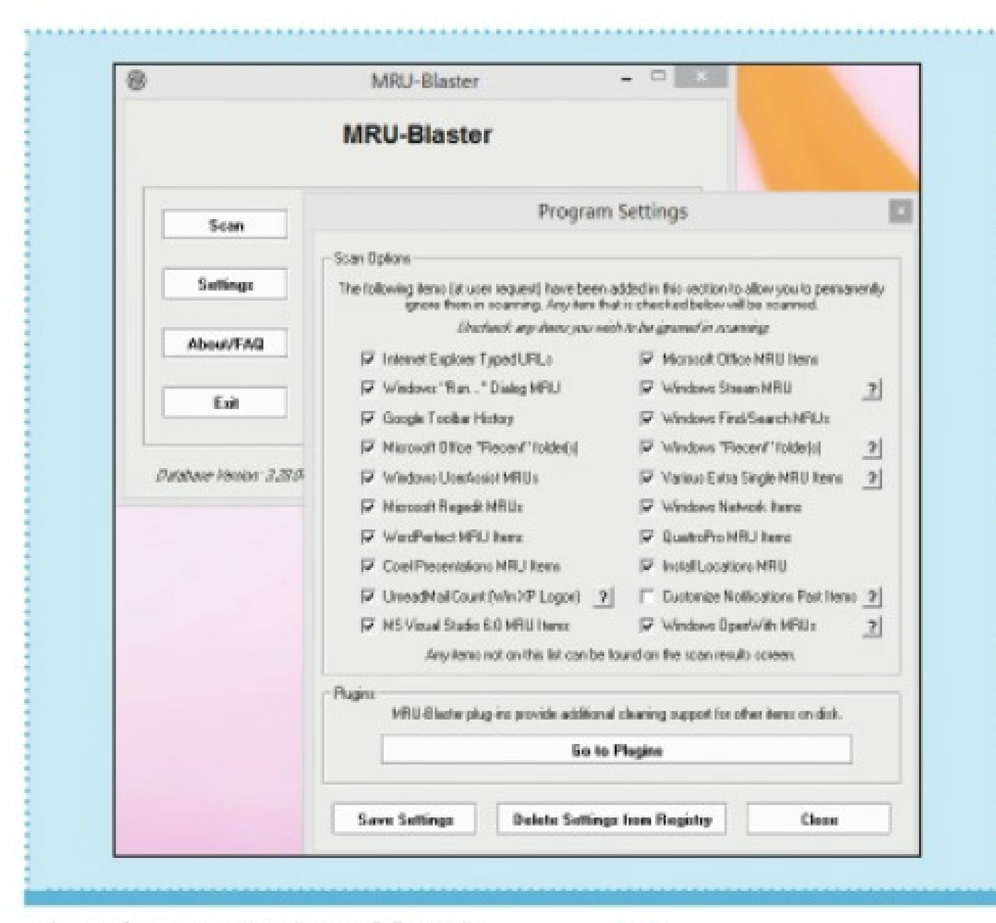
键盘按钮屏蔽与映射工具——SharpKeys

□大小：1.1MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.randyrants.com/2006/07/sharpkeys_211.html

常玩游戏的朋友肯定对键盘上的Windows徽标键“恨之入骨”，紧张对战之时不小心将其按下返回到了电脑桌面，再次切换回来的时候恐怕就已经挂了……解决办法之一是将徽标键的键帽直接拆下，从而减少发生“悲剧”的概率，但是日常操作需要用到的时候又会很不方便，有没有两全其美的方法呢？

“SharpKeys”这个小工具可以将用户指定的键盘按键直接屏蔽，从而彻底避免误操作带来的麻烦。此外如果某个按键失灵了，还可以利用它将损坏的按键映射到一个不常用的按键上继续使用。



一键清理最近使用记录——MRU-Blaster

□大小：484kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.brightfort.net/

你知道什么是“MRU”吗？当使用“运行”工具执行一条命令或者是在搜索框中查找某个文件名的时候，所有输入过的内容都会记录在下拉列表中，而这些被保存下来的记录就叫MRU。对于某些比较敏感的公共计算机，如果不想让他人知道最近在这上面查找过什么文件或者执行过哪些程序，就可以使用“MRU-Blaster”这款软件清理计算机中MRU数据。

软件运行后，首先进入“Settings”页面设置需要清理哪些MRU内容，其中包括IE地址栏、Office近期浏览项目、搜索和运行工具等多个位置下的输入记录，保存后点击“Scan→Clean Now”让它们永远消失吧！

自定义右键菜单——Open++

□大小：100kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://dengdun.webs.com/

“Open++”是一款颇为实用的右键菜单增强工具，它允许用户使用自定义命令快速打开选中的文件或文件夹。

笔者在测试时随便选择了一个文件并单击右键，可以看到该程序已经增加了一个名为“打开加加”的右键菜单，其中包含了常用的文件操作和打开命令。例如打开命令提示符、复制路径、修改属性、创建子目录、查看文件校验值、带参数运行、注册DLL、注销DLL、复制快捷方式目标、查找快捷方式目标等项目。如果需要额外定制启动命令，可以使用右键菜单中的“定制打开加加”进行更高级的操作。



摄像头手势控制鼠标——NPointer

□大小：2.8MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://anjintong.webng.com/

对于笔记本电脑来说，没有鼠标还可以使用触摸板来控制电脑；不过如果是台式机的话，没有鼠标的生活简直无法想象！虽然可以临时使用键盘来控制光标，但毕竟不是长久之计，而且操作起来难度相当高，简直是“反人类”……

现在，“NPointer”又给了我们一种新的选择——通过手势控制电脑！乍一听上去会感觉相当酷，其实这款软件是通过摄像头事先录制手部的运动轨迹，然后再转换成鼠标运动轨迹操作计算机，并且可以实现普通鼠标的一切操作，例如单击、双击、拖动和滚动。

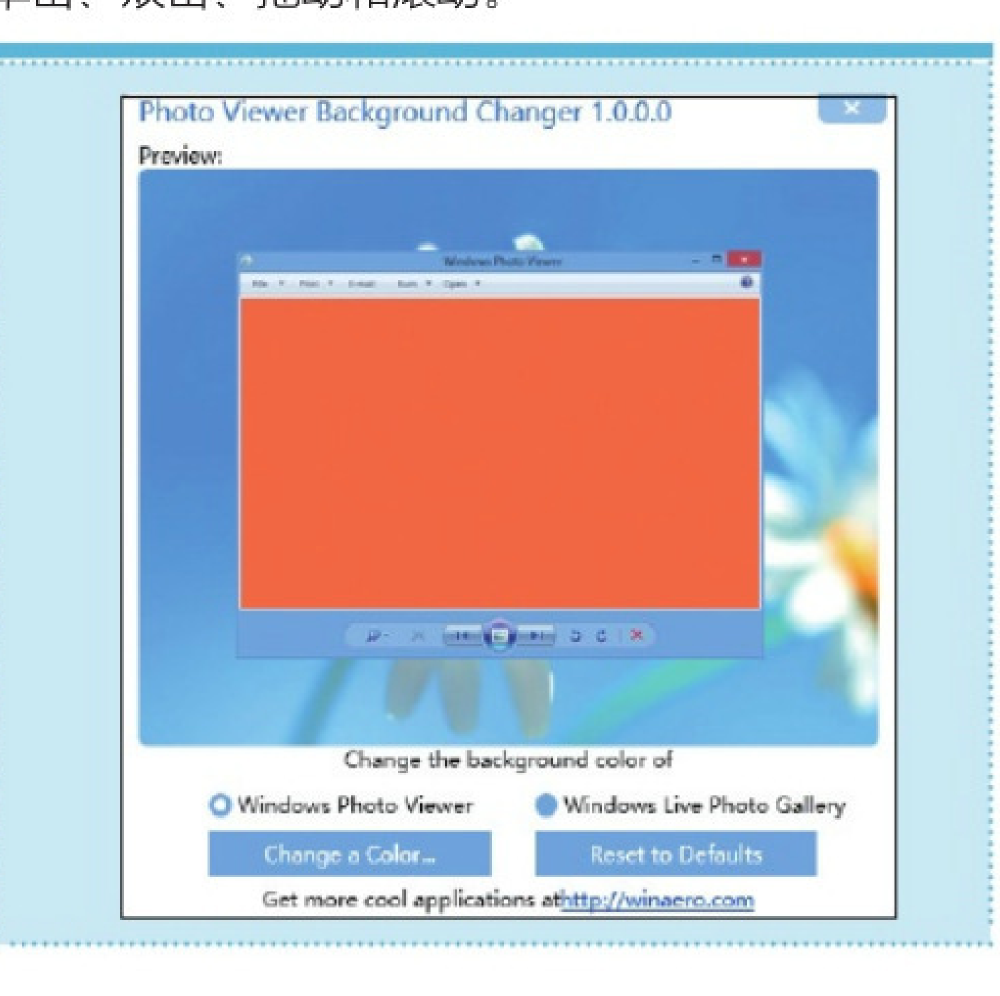
更换照片查看器背景——Photo Viewer Background Changer

□大小：460kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://winaero.com/

Windows照片查看器作为系统自带的图片浏览工具，虽然比不上一些第三方软件所拥有的众多功能，但仅仅用来看图还是不错的。不过其一成不变的背景颜色已经让很多人产生了审美疲劳，好在还可以通过“Photo Viewer Background Changer”这个小工具来给它换个背景。

软件使用方法很简单，点击“Change a Color”选择一个喜欢的颜色作为背景色，如果不满意可以使用“Reset To Defaults”随时恢复。该工具支持最新的Windows 8操作系统，体积小巧且完全绿色。P



很多人都喜欢在公交车或者地铁上看书，这样不仅学到了知识，又没有浪费时间。但如果长时间用智能手机进行阅读，人眼视力会受到不同程度的损伤。这不是危言耸听，笔者自己就深有体会。在手机上看书，眼睛离屏幕的距离会很近，屏幕亮度过高或字号过小都会造成视觉疲劳。尤其在晚上，人的抵抗力会下降，长时间看手机还容易导致眼部患病。为了保护视力，最好使用PPI在300以上的大屏手机，并开启读书软件的“护眼模式”，阅读总时间控制在4小时以内。

■辽宁 马卡

极美幻灯片——Haiku Deck

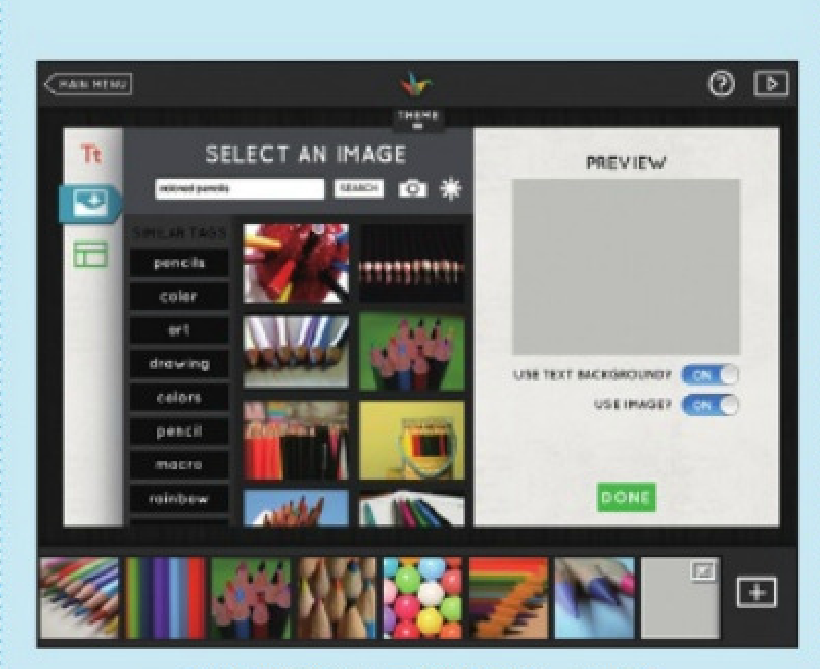
□大小：42.2MB □下载：http://126.am/Haiku



想用iPad制作演示文稿？“Keynote”是笔者的首选，不过在操作上还是有些繁琐。最能提高效率的，当属“Haiku Deck”这样的工具，它不需要任何拖拽操作，创建与制作流程变得非常简单——导入图片→输入文字→选择文字布局→设定主题，一份演示文稿就制作完成了！

使用Haiku Deck制作的演示文稿个性张扬，中心部分突出展示图片，四周辅以简洁的介绍文字，视觉效果非常棒。软件还提供搜图功能，可以从Creative Commons授权的3500万张图片中任意下载，不愁找不到合适的资源。文字布局与风格主题也有多种方案与滤镜效果可供选择。

点评：Haiku Deck需要运行在iOS 5.0以上的系统，新版增加了图表统计、Web预览、博客嵌入等多项功能，是一款值得拥有的免费演示文稿制作软件。



丰富的素材与极佳的易用度

超级滤镜袋——CameraBag 2

□大小：11.2MB □下载：http://126.am/CameraBag



“CameraBag 2”自称是世界上首款“Hi-Fi”级图片处理工具，它采用与桌面版本相同的图像处理引擎，能提供更好的美化效果。免费版有24种滤镜可供使用，解锁后增加到50多种，在同类软件中算是比较丰富的。CameraBag 2比较保守，甚至没有自带拍照功能，需要调用iOS的相机进行拍摄。导入图片后，就可以在滤镜的海洋中尽情遨游了！软件提供了预览功能，用户几乎可以在3秒钟内浏览所有滤镜的大致效果。完成作品之前，还可以调节滤镜的渲染强度，或对图片进行基本编辑。

点评：该软件表现中规中矩，优点是滤镜效果丰富，总有一款适合你！

独特的滤镜效果

记录并分享——Snapguide

□大小：46MB □下载：http://126.am/Snapguide



“怎样给iPhone换电池”“如何制作北京烤鸭”“女士手包的100种混搭方法”……网上有很多民间的DIY教程，通常会利用图片或视频再配上少量文字，一步步引导读者学习，非常受欢迎。有时我们也想显摆一下自己的拿手技能，将独门手艺记录下来并分享给他人，“SnapGuide”这款软件正是你需要的。

教程的制作流程很简单，首先输入标题再罗列所需工具或原料（Supply），最后介绍具体操作步骤。制作每个步骤时，可以拍摄或导入媒体文件并添加相关的文字说明（视频最长为1分钟），实现官方所谓的“无缝制作”。此外Snapguide还支持语音转文本功能，录制做菜视频时会非常方便。

点评：Snapguide只有英文界面，希望尽快有适合国人的应用出现。



展示你的手艺吧！

生活提醒——正点闹钟

□**大小：**3.8MB □**下载：**http://126.am/zdclock

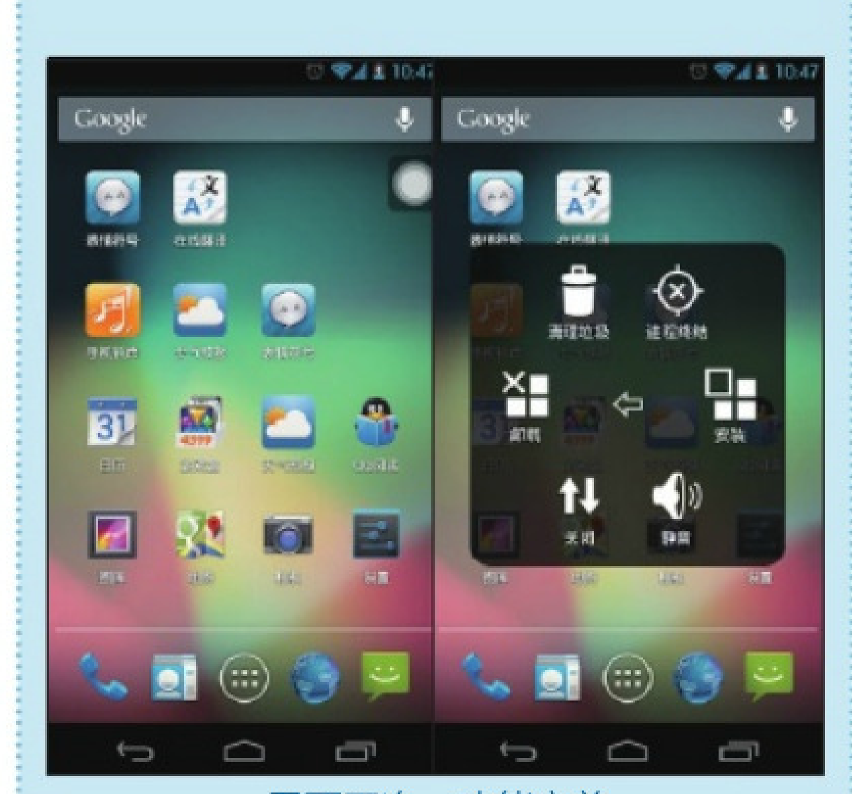
如今，每个人的生活节奏正在不断加快，小到早晨懒床，大到与客户见面，都需要一名得力的个人内务管家替你打点。今天，“正点闹钟”重新定义了闹钟工具，它根据国人的日常生活习惯，为你量身定做出一款富有生活气息的闹钟提醒软件。电视剧、纪念日、还信用卡、考试提醒……再也没有什么提醒不了的事情！

软件使用方法很简单，在主界面点击“添加新提醒”，之后就可以新建“起床闹钟”“生日提醒”“语音助手”等默认闹钟。如果都不合适，还可以选择“更多”浏览其他定制情景类型，例如可以根据不同场景的时间特点，以不同的时间循环逻辑进行提醒，比如“吃药提醒”可按其时间逻辑设置为“按次”。此外，正点闹钟还拥有时下流行的云同步功能，可在多种主流手机系统上将所有定时计划快速同步，让你时刻关心身边的亲人与朋友。

点评：正点闹钟将小产品做精做细，不断探索用户的使用需求，为国人开发真正实用的软件，令人敬佩。



使用正点闹钟，开启正点新生活！


界面干净，功能完善

得力帮手——辅助触点

□**大小：**254kB □**下载：**http://126.am/fzcdfree

很多人都喜欢iOS系统提供的辅助触点小工具“AssistiveTouch”，因为它自带屏幕虚拟“Home键”，可以解决长期使用物理按钮所导致的灵敏度降低的问题。物理按键不灵的现象在Android设备上也是屡见不鲜，比如三星、索尼、HTC等品牌的部分手机与iPhone一样都采用了实体Home键，使用时间一长就会发生类似的现象。

如果某一天很不幸你的实体键不灵了，就可以考虑使用国人开发的这款“辅助触点”应用。软件启动后会在系统界面上显示出代替Home键的“小白点”，可随不同程序的开启和关闭在屏幕四周自由移动，避免碍事的情况发生。此外它还内置了语音搜索、进程终结、一键清理、公交查询、天气查询等额外功能，同样值得你使用。

点评：“辅助触点”的“小白点”皮肤无法更改，而且不少人对它模仿iOS风格的行为也比较反感，但功能上与其他同类软件相比较为厚道，而且不含广告。

快捷笔记——有道云笔记V3.1



□**大小：**7.0MB □**下载：**http://126.am/ydybj

国内饱受好评的跨平台笔记类应用“有道云笔记”最近再一次迎来了升级，主要增加了“发送到手机主屏幕”的功能。用户在查看笔记界面时，可点击右下角的“更多”按钮并选择“发送到手机主屏幕”，即可在主屏幕上创建该篇笔记的快捷方式。下次查找这篇笔记时，就可以在主屏幕上直接点击相应图标迅速查看。

此外，新版本还增加了保存网页内容至笔记的功能，对于市面上多款主流浏览器，用户在登陆有道云笔记后，浏览网页时选择保存网页到有道云笔记，就可以把网页内容直接保存为一篇笔记，非常方便。

点评：有道云笔记自去年全面升级以来，在功能改进与创新方面一直没有停滞，为广大的“有道迷”带来了不少福利。



在手机主屏幕新建单篇笔记快捷方式

迎接新一代游戏，中高端PC推荐

■河北 Cherry

2013年春天的游戏大作真是不少，而且有些还多少有些“出乎意料”，例如本来不抱太大希望的《鬼泣5》，以为会是了无新意的显卡杀手的《孤岛危机3》，以及感觉会有审美疲劳的《古墓丽影9》，当然还有一直广受关注的《星际争霸——虫群之心》等等，至于对显卡要求不算太高的，更有经典国产RPG新作和正快速兴起的新一代在线竞技游戏《坦克世界》等。

同时CeBit展会上，IEM总决赛的举行，更是引起了游戏兼硬件发烧友的关注，作为PC业界的领军人物，Intel赞助的这场赛事在游戏的选择和PC配置上当然都相当有特色。相对于很多赛事开始引入休闲游戏甚至便携设备，IEM仍坚持支持PC竞技游戏。另外Intel的产品、地位和厂商支持度，都使其能更方便地引入高性能处理器和最新最强的周边配件，引领高端游戏PC的潮流，这一点在本刊2012年9月下旬刊的ChinaJoy展示机平台介绍中已经有所提及。当然随着Intel对新型设备投入越来越多的精力，以及产品表现的提升，在未来的IEM中引入触屏PC游戏、平板游戏甚至手机游戏也并不奇怪，但相信仍将是更偏向竞技性的游戏。



IEM总决赛在德国汉诺威的CeBit展会上举行

在这些出色游戏的吸引和高端赛事的“刺激”下，相信有很多玩家已经提起了升级或攒机的兴趣。另外在最近的一个月中，内存的疯狂上涨、AMD显卡在主机市场上的独霸和价格调整等事件，也会对DIY市场造成一定的影响。

一、体验专业，IEM配置

在观赏IEM上的各种精彩战斗视频之外，大家是否想了解这些高手们使用的装备呢？笔者从“内部人士”处拿到了一份IEM竞赛用机的配置，我们会发现其中有很多配置相当有趣，应该反映出了Intel对高端PC和游戏PC的想法。

在本套配置中，Intel毫无意外地采用了最强大的桌面处理器，6核12线程的酷睿i7-3960X，并搭配自家X79主板。但比较奇怪的是，这套可支持四通道DDR3 1600的系统内存带宽可达51.4GB/s，却只安装了两条DDR3 1333内存，构成双通道的内存带宽只有21GB/s左右。在很多游戏玩家并不重视的硬盘速度与网卡方面，Intel却配置了大容量高速SSD和双千兆接口，很明显，Intel认为在游戏的实际感受方面，目前的主流配置内存已完全可满足要求，相对来说高速的游戏启动和场景载入，以及毫不拖延的网速能让竞技游戏获益更多，值得投入更多资金。

配件	型号
主板	Intel Desktop Board DX79SR
内存	DDR3 1333 4GB×2
处理器	Intel酷睿i7-3960X@3.30GHz
硬盘	240GB Intel 520系列SATA 6Gb/s 2.5英寸SSD
光驱	DVD-ROM
显卡	NVIDIA GeForce GTX 680 2GB
网卡	双千兆Intel 82579LM and 82574L
RAID卡	Intel Rapid Storage Technology (IRST)
声卡	Intel板载声卡
操作系统	64位Windows 7企业版
音箱	无

当然作为整套游戏平台，Intel和玩家选择的外设也非常重要，例如BenQ刚刚发布的游戏显示器XL2720T（549美元，约3412元人民币），响应时间达到1ms，其他设计特色和显示性能则与我们2012年8月上旬刊介绍的XL2410T基本相同。从我们得到的照片来看，键鼠、鼠标垫、耳机更多由选手自选或根据项目的不同有一定区别，现场照片中包括赛睿、罗技、雷蛇



不同赛场和选手选择/配置了不同的外设

等多个品牌的多款产品。有趣的是，IEM的选手和解说台都和WCG一样选用了迪锐克斯（DXRACER）的电脑椅，不过并不是统一的特供版（见本期“新品初评”栏目），从照片中我们至少看到了3种不同型号的产品，除了面向游戏的F系列外，似乎还包括了D系列（激情运动型）的产品。

Intel的竞赛用机仍选择了Windows 7企业版而没有使用最新的Windows 8系统，但这并不说明它不认同Windows 8的游戏能力。从我们的测试看，Windows 8对绝大多数游戏，特别是IEM选用的游戏支持度还是不错的，Intel更多的考虑应该是万无一失的支持度，以及整个赛季的统一体验，在本赛季进行中发布的Windows 8很可能会对扰乱选手的习惯操控。

二、大同小异，WCG比赛用机配置

其实从某些人透露的WCG 2012决赛高端比赛用机配置看，其思路与IEM用机非常相似，不过据称其中有部分配件采用了WCG 2011的配件，因此很多配置并不算新，例如SSD就只支持SATA2标准，内存也只配置了4GB。“游戏威龙”系列虽均为双通道，带宽足够，但总容量与目前高端玩家的追求显然并不相符。

配件	品牌型号
CPU	Intel酷睿i7-3960X（盒）
主板	华硕RAMPAGE Ⅳ EXTREME
内存	威刚4GB DDR3 2400G游戏威龙
硬盘	OCZ SATA2 SSD
显卡	AMD Radeon HD 7970
显示器	三星Series 9
机箱	海盗船AX1200
电源	联力PC-A77F
音箱	罗技G35 7.1声道耳机

从两套配置来看，对高端游戏来说，Intel的至尊酷睿是不二的选择，但内存和显卡却根据不同的思路分别有不同的配置方式。键鼠更是与选手的使用习惯有关，可自行配置。WCG也选用了迪锐克斯电脑椅，并且为统一的WCG版，迪锐克斯在竞技游戏外设的电脑椅方面似乎已形成了某种程度的垄断。

三、触摸未来，触控游戏平台

随着Intel等厂商对触控技术、触控平台和姿态识别等新的操控技术越来越重视，我们非常怀疑游戏市场中将很快出现体感或触控式的竞技游戏，并被引入各种电子竞技赛事中，那么是否有平台能够同时提供出色的触控体验和强大游戏性能，适合这些游戏呢？答案是肯定的，对触摸游戏来说，配置中端以上独显的大屏幕一体机应该是最好的选择，而拥有一定3D能力的变形触控本更可能成为触控加体感游戏的最好平台。

1.三星700A7D-S01

参考价格：13500元

三星的7系列一体机配置的Radeon HD 7850显卡，是目前一体机中最高端的独显之一，可满足大型3D游戏的需求，相信应付未来的触控游戏完全没有问题。另外其配置的27英寸多点触控屏幕，让用户可以更精确地进行触控，应该能满足初级竞技游戏的操控精确度。



2.华硕ET2701INTI-B067K

参考价格：16000元



配置更强大的酷睿i7-3770S处理器，使得华硕这款产品的运算性能非常强大，不过它仅采用了中端级别的GeForce GT 640M显卡，在3D性能方面并不算很强。

3.下一代变形触控本

对于目前的变形触控本来说，3D游戏性能仍然是个短板，被普遍采用的U系列酷睿处理器配置的核芯显卡尽管同为HD 4000，但由于频率设置等方面的限制，实测性能比M系列的核芯显卡有一定差距，仍不适合玩游戏。但无论是AMD发布的新一代APU还是Intel即将推出的Haswell，都会极大改善这一问题，未来变形触控本将拥有轻薄的体形、触控能力和姿态感知等体感操控能力，会成为更具特色的未来新形态游戏最好的平台之一。P

头牌新闻

2013三星中国论坛召开

■本刊记者 魔之左手

3月12日至3月14日，2013三星中国论坛（Samsung China Forum）在广州华南理工大学举行。本次论坛的主题为“探索世界无限可能”（Discover the World of Possibilities），阐明了三星对产品和技术创新的重视程度。


三星电子大中华区互联网服务与应用中心黄伽卫总裁演讲

在此期间，三星笔记本电脑发布了全新超极本新5系、新7系，沿袭了三星笔记本电脑一贯简约时尚的设计风格，同时将众多新技术融入其中。新5系是具备高性能独显和顶级音效的影音多彩触控超极本，新7系则是配备独立显卡的轻薄可触控超极本。三星还带来了包括高端超轻薄笔记本新一代9系列以及平板变形设备500T、700T在内的全线产品，轻巧时尚高性价比的370R笔记本、一体机产品也都悉数亮相，另外还展示了广受好评的GALAXY S3手机、创意跨界旗舰GALAXY Note Ⅱ手机、Windows Phone 8手机ATIV S I8750，以及全球热卖的“学习型平板”GALAXY Note 10.1和最新的GALAXY Note 8.0平板等。

在产品和技术发布、展示之外，三星还召开了新一届开发者论坛。超过150名来自知名开发商和高等院校的优秀开发者齐聚本次论坛，共同分享三星为开发者带来的全方位支持和创新合作模式。本次三星开发者论坛通过丰富的本地内容服务，基于S-pen定制和三星UX设计的差异性操作体验，创新的AllShare多屏互动以及IM+RSS阅读等多条途径，进一步巩固了三星特色应用与服务的领先竞争力。与此同时，三星还将为开发者提供一系列的合作机会和支持，共同致力于为用户提供多元化的智能互动体验。P

硬件店

挑战极致，华为Mate上市

极致巨屏智能手机华为Mate，近日在北京中国电影博物馆上市并揭晓最终售价——2688元。主打“口袋影院”的华为Mate采用6.1英寸全贴合IPS高清分辨率大屏，16:9黄金比例屏幕以及杜比Digital Plus音效，还可通过WiFi Display技术在电视、显示器上播放视频。它采用弯曲弧度设计工艺，有很好的握感，超窄边框设计使其相对轻巧，可轻松放入牛仔裤口袋内。单手操作模式可选择左右手输入，“魔幻触控（Magic Touch）”功能则可让用户带着手套操控手机。华为Mate搭载K3V2四核1.5GHz处理器，2GB RAM，原生支持几乎所有格式视频的硬件解码，播放时几乎不占用CPU。它拥有4050mAh锂聚合物电池，加上华为QPC（快速功放控制）技术及ADRX（自动非连续接听）等智能节电技术，可提供出色的续航表现。



永新视博推出“屏屏通”广播系统

在3月21日召开的中国国际广播电视信息网络展览会（CCBN）上，永新视博集团召开了“永新视博2013新产品战略发布会”，提出了“美丽中国，魅力广电”的公司战略口号，并公布永新视博2013年智能卡发卡量突破一亿的主营项目战略目标，以及被称为“广电的逆袭”的手机/平板/PC全终端“屏屏通”广播系统（NBP），和3D体感摄像头整体解决方案等。



屏屏通应用可通过WiFi无线网络，为家庭有线数字电视用户提供多屏广播数字电视业务。用户可在家庭无线网络覆盖范围内使用平板电脑、智能手机、笔记本等移动终端，通过WiFi连接屏屏通广播系统视频网关，流畅地观看有线数字电视。这一方式不受互联网带宽限制，在支持更多用户同时在线的同时保证节目的清晰流畅。

TOTOLINK高性能N300RT上市

TOTOLINK新品N300RT无线宽带路由器于3月底上市，它采用高性能MIPS网络专用处理器，符合IEEE 802.11n标准，最高无线传输速率可达300M。N300RT支持MIMO技术，带有3根5dBi不可拆卸全向天线，可提供更好的无线传输性能、稳定性和无线覆盖范围。它还支持WPS一键加密技术，可轻松快速地加密无线网络的传输数据。N300RT外形简约时尚，采用明亮而不刺眼的蓝色指示灯。



明基发布幸福云触屏

近期明基发布了一款面向家庭远程沟通的产品——明基幸福云触屏，搭载安卓4.04系统和“幸福圈”APP软件，操控简单，而且可实现一秒开机和“一键视频”功能，让父母不需要学习繁杂的操作，真正做到方便易用。21.5英寸大屏可以让中

头牌新闻

捷波朗2013春季新品发布

■本刊记者 魔之左手

捷波朗于3月21日在北京召开“音弦玩转 乐享无限——Jabra丹麦捷波朗2013春季音乐狂欢季”活动，正式发布全新系列立体声音乐耳机捷波朗混音器无线（Jabra REVO Wireless）、捷波朗混音器（Jabra REVO）和捷波朗磁弦（Jabra VOX），这几款产品拥有时尚的外观，优秀的品质，在携带便利的同时具备出色的音质，还支持杜比立体声音效。



捷波朗中国区消费产品事业部销售总监佘卫（左）、大北欧公司亚太区副总裁汤中强（右）展示产品并回答记者的问题

会后捷波朗高层接受了记者的采访，表示捷波朗将以新发布的音乐耳机为契机，开拓时尚化和高端音乐耳机市场，在捷波朗的高端音乐耳机规划中，软件将成为非常重要的组成部分，这也是捷波朗音乐耳机的优势所在。移动设备安装APP后，可配合耳机提供更出色的音质。

捷波朗表示，今后将与艺人、时尚潮人等进行合作，在年轻人群中推广产品。借助旗下专业助听器公司的技术，捷波朗音乐耳机不仅在人声还原技术上拥有领先优势，而且也完全有实力进军更高端的耳机市场。

老年人丝毫不费眼力就看清超大图标并点击，而且还可用手机充当遥控器。在不需要近距离视频电话时，也可以通过HDMI接口接驳有线电视盒、机顶盒、高清游戏机等设备，将之作为普通中等尺寸的屏幕使用。它还支持多屏互动追剧、明基闹钟、好友快报等功能，且拥有多角度调整的支架和便携提手，不仅方便近距离移动，还可壁挂使用。



软件圈

Adobe在华推出全新数字出版套件

2013年3月19日，Adobe系统公司在北京宣布，将在中国推出Adobe数字出版套件（Adobe Digital Publishing Suite），为国内杂志和报纸出版业者提供创作、出版、评估平台，并通过出版商或移动市场直接向消费者销售数字内容。该数字出版套件以Adobe InDesign软件为基础，结合了应用程序内的营销工具、灵活的商业模式以及对深度分析报告的支持，使设计和交付带有出版商品牌特点的创新阅读体验成为可能。



Adobe大中华区董事总经理黄耀辉（右）与康泰纳仕集团资深互联网及移动产品总监代计生（左）共同展示数字出版物

结合InDesign，数字出版套件可以使出版商高效编辑包括互动性参与在内的具有高度定制化的出版物，以吸引高价值的读者和广告商。Adobe大中华区董事总经理黄耀辉表示：“出版业正在发生变革。而随着出版商瞄准新的移动硬件平台，我们将迎来编辑和广告创新的新纪元。Adobe数字出版的创新让中国的出版商将数字出版物商品化，并将其推广到迫切渴求更具活力和独特性移动阅读体验的广大读者群。”

美拍蝉联AppStore总榜第一名

近日，美图秀秀团队推出首款图片社交应用“美拍”，标志其正式进军图片社交领域。美拍上线短短几天时间就受到热捧，截至发稿时已蝉联AppStore总榜榜首一周，用户量已破百万。



卡巴斯基推出全新企业级产品

2013年3月26日，卡巴斯基实验室在京举办发布会，宣布新一代企业级“卡巴斯基网络安全解决方案”正式发布。该方案不仅具备卡巴斯基独创的百余项专利技术，还设置有移动安全和设备管理、数据保护加密系统、端点控制工具、系统管理平台等多个功能，最大程度上简化安全管理，使IT管理员能够轻松管理和保护企业网络环境，进而提高各种规模企业的IT安全。

晶合快评

输入法正在让我们退化？

■晶合实验室 世界

“这图片不是法国了么？你好无聊！”

“你是哪里人来着？”“我是山洞人！”

“吃麦当劳我可以帮你去拿！”“还有我～～～”“[表情]还有欧文。”

以上3组对话都来自近期真实的QQ聊天记录，咋一看你也许并不理解到底在说什么，但稍微再一琢磨就会立刻读懂其中的意思——都是输入法的错！

在电脑或者手机上使用即时通讯软件时，日常发送100句话而没有一个错字，那么恭喜你可以立刻翻到下一页欣赏美丽的大众特报了；如果错误量达到5个左右，说明还算正常只是偶尔有些马虎；如果达到15个就要引起注意，很可能已经养成了打错字习惯；超过30个的话就说明已经病得不轻了；50个以上恐怕就很难与人正常沟通了，因为对方可能都要怀疑你是不是中国人……难道这一切真的是输入法的错么？

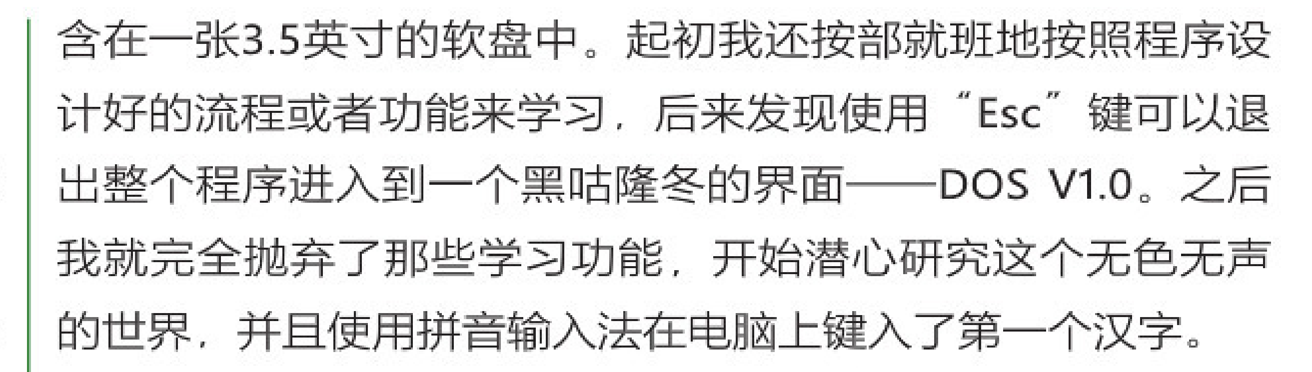
汉字输入法的探索与发明之路已经走过了30多年的时间，这些探索者用自己的辛勤劳动换来了如今汉字输入法的繁荣景象，让普通用户可以在极短的时间内通过各种方法输入文字与人沟通。还记得五笔字型输入法的创始人王永民先生么？想当初在上个世纪90年代，遍地开花的电脑培训班和计算机书籍都会把“王码”（即五笔输入法）列入重点课程，你可以依靠它找到一份不错的文职工作，甚至自己开一家打字店……

拥有典型处女座气质的世界

初次接触五笔是在一个阳光明媚的午后，我坐在小板凳上打开裕兴学习机，插入一张软盘，翻开一本《计算机入门教程》。书上这样告诉我：五笔输入法具有重码率低、便于盲打、输入速度快等特点，把汉字看成由横、竖、撇、捺、折5个基本笔画组成，打字时先……然后呢？然后就没有然后了，然后我就放弃了。字的折解分析和构组等概念让人望而生畏，还有一堆字根需要记忆，简直不是笨小孩能学会的，于是我就把书本扔了，将精力花费到这台学习机上。

裕兴学习机在当时可以算得上是挺高端电子产品，既能使用软盘学习电脑，又能插卡带玩FC游戏。该设备主要硬件就是键盘与软驱，软件部分都包

永远不要高估输入法的智能程度



含在一张3.5英寸的软盘中。起初我还按部就班地按照程序设计好的流程或者功能来学习，后来发现使用“Esc”键可以退出整个程序进入到一个黑咕隆冬的界面——DOS V1.0。之后我就完全抛弃了那些学习功能，开始潜心研究这个无色无声的世界，并且使用拼音输入法在电脑上键入了第一个汉字。

上了小学之后，电脑课就会让大家了解计算机的历史以及电脑的基本构造，教一些开机、关机以及简单的DOS程序，对于输入法的知识完全没有涉及，只停留在熟悉键盘字母位置以及其他按键的功能上。至今还清楚地记得，计算机老师要求我们每个人必须会背诵常用字符的键位——“ASDFJKL;”“QWERUIOP”“ZXCVM,./”，否则本学期你就等着不及格吧！！

后来，Windows 98以及微软Office软件的普及，让用户能够在更加舒适的图形化界面中借助输入法的联想功能键入一连串文字，这在当时让我感到无比的惊奇与兴奋。虽然电脑所联想的字词有时候并不是你想要的，但这的的确确是一次伟大的创新与进步！随后，各路输入法风生水起并迅速发展壮大，五笔输入法非但没有消亡，而且更加成熟并占领着不可动摇的市场；拼音输入法早已百家争鸣，普通用户几乎不用学习，就可以轻松、连续地输入文字。郑码输入法、二笔输入法、仓颉输入法等，也在不断丰富着这个领域。

输入法带给我们的便利有目共睹，但正如开篇那几段对话一样，它也在悄悄地改变人们的某些语言和书写习惯。例如长时间使用拼音输入法就会削弱对文字字形的感受，最直接的影响就是提笔忘字，只知道它怎么念而记不起来怎么写。另外一种副作用就是增加输入错字的概率，但这绝不是输入法的问题，因为在你敲击“回车”确定发送之前，为什么不去检查并更正错误呢？其中的原因有三点：一是过于信任拼音输入法的联想功能，比如下意识会认为在键入“N”“I”“H”之后第一个候选词就是“你好”，然而事实上有时候是“你会”；二是已经习惯了快节奏的日常生活，在QQ上打字的时候会不加思考，感觉只要差不多输入无误就能打出正确的字词，根本没有心思再去检查；三是你并没有把网上聊天当作一件很严谨、要对观者负责的事情，甚至已经把打错字当成了习惯，即使出现了也毫不在乎。所以如果你认为自己在平时很爱打错字，那么就从下一次网上聊天开始，对自己发送的每一句话负起责任来，检查无误之后再传递给对方，不要让错误的语言影响到身边每一个人。P

漫画作者：wulock

多益网络

妲己惑乱，群雄伐纣 《梦想世界》之封神榜副本

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

《梦想世界》封神榜副本中纣王荒淫无度宠幸妲己，广修土木劳民伤财，导致世间哀鸿遍野。周武王集结天下勇士，起兵伐纣，一场惊心动魄的大战一触即发。为了能够让讨伐大军顺利进发，姜王后前来引路，绝龙岭前两朝太师闻仲守阵，成大业者不拘小节，忠心耿耿的老臣在此归天；蟠龙岭高觉、高明两将扼守要道，一场激战在所难免，斩杀二将再收七怪，一路势如破竹，大军直取朝歌城。讨伐大军在姜王后带领下，通过一系列激战，掀翻腐朽的商王朝。

一、副本流程

1.绝龙岭闻仲归天
2.蟠龙岭前斩二将
3.蟠龙岭下收七怪
4.朝歌城内擒妲己
5.摘星楼上缴纣王

任务NPC：夜幕镇，穿行者

进入条件：组满5人队伍，全员等级≥ 10级

队伍配置：保证输出的战士、法师外，需配置一名医生,一名封印术士。

二、斩将过关

虽然纣王荒淫无度，但作为一国之君，他的部下将领还是不可小觑的。另外狐妖妲己的惑乱术能够让人意乱情迷，而纣王的真龙之拳也能让人胆战心惊。这一战誓必非常激烈，大家要拿出全力对付方能取胜，能不能推翻商王朝就看大家了。不过每一关战斗都有一些小技巧，小编给大家贡献一点微薄之力。

第一关：绝龙岭闻仲归天

作为高级副本，每一关都有一定的难度，大家不能掉以轻心。这一关的特点是主将闻仲打死一单位则召唤一魔尸，魔尸攻击很高。所以这场战斗要先把闻仲干掉，不然他会不停地召唤魔尸。在集中火力击杀闻仲时，封印术士最好是把小怪封印起来，这样可以减少队伍受伤害程度。

第二关：蟠龙岭前斩二将

这一关会有两只主怪三只小怪。其中的两只主怪是高明与高觉。高明的特色是会三环套日、疯狂连击和邪瞳杀等技能，属于纯物理攻击，法术伤害较弱。而高觉的特色是会音波杀和中庸为道等技能，他属于纯法术攻击，物理伤害则弱些。另外主怪和所有小怪会建立生命连接，即攻击主怪时小怪分担伤害。由于这一关主怪可以被封印，所以可以单杀小怪再杀主。

第三关：蟠龙岭下收七怪

这一关普通难度只有5只怪，其他难度是7只怪。其中主怪袁洪属于物理攻击，撕天和猿王忿怒是他的拿手招式，另外他被击败后会转化成大草团造型并且被恐怖，一定回合内没将大草团击败的话袁洪会满血回归。这一关物理攻击怪比较多，所以医生要用庄严正信与道法踏风符相互配合来吸引物理怪，先杀主怪后杀法怪，这样过关的难度会少很多。

第四关：朝歌城内擒妲己

妲己这关怪物攻击不高，但妲己的意乱情迷与惑乱众生、胡喜妹与王贵人的睡杀会困扰战士与法师。不过这一关的怪都是可以被封印的，术士和医生都可以对它们进行封印。如果妲己对我方进行封印，可以用清心咒和明镜止水等特技进行解封。所以这一关医生与封印术士要控制妲己、胡喜妹与王贵人，其他人集中杀妲己，然后是胡喜妹与王贵人，最后杀小怪。

第五关：摘星楼上缴纣王

纣王虽然荒淫无道，但他还是非常厉害的。他不仅会剑战的成名绝技撕天，还有属于他独有的绝技“真龙之拳”。两个招式的伤害输出都非常强大，另外他还会随机对另一个目标追加双倍的伤害，相当于加强版的“隔山打牛”。如果队伍疲于补给，局势会陷入被动。纣王旁边还有一只闻仲忠魂，当他杀死玩家（人或宠）时，他会召唤一只魔尸。所以杀完纣王就要杀他，小怪则要全部封印起来。这一关主要看医生的威力，庄严正信可以吸引纣王的一般物理攻击，当纣王使用真龙之拳前喊话“安息吧，某某某”时，对纣王的喊话对应的目标使用子午心灯来减少对他的伤害。

三、副本奖励

大家陪同姜王后一起走完血雨腥风的伐纣之路，待任务完成，丰厚的奖励自然不少。除了可以获得经验、抵用金和修炼值外，还可以获得110书、铁，110灵魂重造，苍穹之魄碎片等丰厚的物品奖励。所以即使一路艰辛，如此丰厚回报也是值得的。

《梦想世界》九大穿越副本各有各的特色，每个副本每一关都如同在破解一个迷局。这也是这些副本的迷人之处，有特点才好玩。小编在此先给大家讲解这么多关于封神榜的战斗技巧，希望能够对大家有所启发，能够大家能一路势如破竹，大军直取朝歌城，成就历史辉煌。P



■开启封神榜讨伐之旅



■摘星楼上缴纣王

头牌新闻

范冰冰助阵，《武魂》公测首映礼在京举行

■本刊记者 monitor



范冰冰助阵《武魂》扮演女主角

3月21日，网易动作武侠网游《武魂》公测首映发布会在中国电影博物馆举行。《武魂》是业界首款以“电影＋网游”双重技术研发的网游产品，努力让玩家感受电影般的画面，打造高品质战斗体验。网易游戏副总裁王怡以“可以玩的‘武侠电影’”形容《武魂》的战斗，她对电影与网游的跨界合作极有信心，不惧同行借鉴网易的创新思路。在发布会上同时公布了《武魂》的公测宣传视频，用实拍的方式为玩家展现游戏的优化效果。

另外，著名影星范冰冰当日也亲临现场，与玩家互动，助阵《武魂》公测首映。范冰冰此次除为《武魂》出演“玄冰”和“影月”两个角色外，还将她在电影领域的经验心得与开发组共享，让项目组更好地从演员、导演、制片等不同角度了解电影对武侠战斗的呈现手法并融合到游戏中。除此之外《武魂》开发组还动用专业电影团队使用的Motion capture（动态捕捉）与Action FX（动态特效）系统，进一步提升公测版本《武魂》在战斗动作上的表现力，增加潜行、跟踪、锁喉、背刺等近160种动作套路及连招，结合全新研发的物理硬直技术，将武侠战斗表现得更到位。并配合智能场景互动展现拳风、剑气等武侠电影特效，提升战斗代入感。

晶合热点

2012年度中国游戏行业年会在济南举办



2012年度中国游戏行业年会现场

2013年3月23日，2012年度中国游戏行业年会在山东济南举办。本次年会由国家工信部下属软件行业协会主办，会议旨在总结中国游戏行业一年来的发展情况，表彰行业内先进单位、个人和产品，并对未来的发展进行展望和分析，在年会期间还举行了2012年度金手指奖颁奖典礼。文化部文化市场司庹祖海副司长，工信部软件司郭建兵副司长等领导出席了本次大会，腾讯公司副总裁程武及完美世界、网易、巨人、网龙等二百余家网游动漫企业代表出席了本次年会。

体育总局建电子竞技国家队引各界热议

2013年3月底，国家体育总局决定成立一支由17人组成的电子竞技国家队，出战第4届亚洲室内和武道运动会。这一决定引起各界热议，跳水运动员何超发表评论认为电子竞技不算体育。这一言论遭到广大电子竞技爱好者的反驳。随后网上展开了一场有关电子竞技是否属于体育项目以及是否有必要组建国家的讨论。虽然何超已为自己的不当言论道歉，但关于电子竞技属性与定义的争论其实由来已久。

《晴空物语》购买多家版权走营销新路



由昆仑万维代理的国产网游《晴空物语》继爆出天价购得“龙猫”等日式动漫形象版权之后，在3月份又先后购得“免斯基”“无知熊猫”等动漫形象版权，此后又与《我叫MT》合作，推出3D版的《我叫MT》游戏形象。不断寻求正版代理让这部本属小众的萌系网游频频出现在各类新闻报道之中，大大提升了游戏的知名度，网友戏称这是“正版营销的力量”。

腾讯公布2012年Q4财报，游戏营收占一半





2013年3月20日，腾讯正式披露2012年第4季度财报。第4季度公司总收入为人民币121.5亿元，其中网游收入为人民币59.9亿元，占总收入的一半。本次财报还证实了此前业内盛传的腾讯收购引擎开发商Epic的消息。据财报披露，腾讯于2012年7月以3.3亿美元的价格收购Epic Games已发行股本48.4%的股份，正式成为Epic的股东。另外在本次财报公布后腾讯宣布公司创始人之一陈一丹离职，以便给公司新生代力量更多机会。

索尼联手Unity加强对开发工具的支持

2013年3月底，索尼正式公布了同Unity Technologies的战

头牌新闻

暴雪新作亮相，第4届PAX East游戏展在波士顿举行

■本刊记者 monitor

2013年3月22日至24日，为期3天的第4届PAX East游戏展在美国波士顿圆满结束。本次展会吸引了暴雪、EA、索尼、任天堂、CAPCOM等众多游戏公司参加，在3天展会期间有多家公司公布了自己的游戏新作。



PAX East现场巨大看板

暴雪除公开了主机版“暗黑3”的游戏视频之外，还公布了一款全新的作品《炉石传说——魔兽英雄传》。这是一款以《魔兽世界》为游戏背景，以卡牌对战为主要内容的游戏。暴雪指出未来将把这款游戏整合到《魔兽世界》之中。有理由相信暴雪推出本作意在试水蒸蒸日上的平板和手游市场，暴雪的目标很有可能是中国。


暴雪新作《炉石传说——魔兽英雄传》试玩图片

除暴雪外，其他厂商也在本次展会上公布了许多振奋人心的消息。如CCP Game宣布EVE Online将于今年夏天推出新资料片“奥德赛”，Firaxis宣布了《文明5》的新资料片“美丽新世界”，CAPCOM发布了有关《生化危机》《失落的星球》系列最新作的消息，育碧公布了《魔法门冠军对决OL》的全新视频，欲与暴雪一较高低。除此之外，还有《激战2》《上古卷轴OL》《无冬之夜OL》《最终幻想14重生之章》《无尽的任务NEXT》等网游作品也都公布了全新的图片或视频，为游戏进上线一步积累人气。P

略合作计划，今后Unity的游戏开发者可以更容易地将游戏发布至PS3、PS4以及PSV平台。同时索尼也表示将协助优化Unity引擎，使这种工具能够更轻松地开发PS平台上的游戏。此前在北美的一份问卷调查中，只有不到20%的开发人员愿意为PS4等主机开发游戏，索尼此次笼络Unity引擎被认为是在为自己的PS手机战略提前作准备。



晶合新作

《轩辕剑6》主角陆续亮相，预计暑期上市

2013年3月底，由搜狐畅游代理的国产单机游戏《轩辕剑6》陆续公布了游戏的实景图片以及几位主要角色的人物设定。官方宣布本作故事背景设定在商周交替之际，游戏采用全新的次世代引擎制作，预定于今年暑期上市。无独有偶，另一部国产单机游戏《古剑奇谭2》也预定在暑期档上市。在“仙五前传”于年初取得成功之后，国产游戏的另外两雄必将在暑期迎来正面对决。


《轩辕剑6》实景图片

《实况足球》新作公布，采用全新引擎年内上市

3月份，热门足球游戏《实况足球》公布了最新作《实况足球2014》的消息。据开发商KONAMI透露，本作将采用KONAMI自行研制的次世代引擎 Fox Engine 进行开发，是一款真正意义上的次世代足球游戏。新引擎除了使人物面貌更为细腻之外，还将进一步优化足球的物理效果，加入天气影响等要素，全新引擎为游戏登陆PS4等次世代主机作好了准备。同样在3月份，EA也公布了有关FIFA 14的消息，EA称新作将更注重基于Origin平台的联网功能，单机部分将“有选择性”地进行保留。



《战地4》正式公布，预计年内上市

3月25日，EA公布了旗下著名FPS竞技游戏《战地4》的首张海报，官网随即同步更新游戏情报。虽然游戏的实际画面暂时不详，但据海报上的文字显示，本作将于2013年秋季发售。玩家现在就可以登陆《战地4》官网，只要注册就赠送一枚《战地3》狗牌。本作预计登陆PS4等下一代主机平台，同时也依然支持PS3等主机以及PC电脑。

SEGA手游新作《王国征服》推出续作



由SEGA公司制作发行的手机游戏《王国征服》（Kingdom Conquest）凭借3D魔幻背景自2010年面市以来便深爱玩家喜爱。在2013年卡牌手游市场爆发之际，SEGA也顺势推出系列续作《王国征服2》，于iOS、Android系统同步上线。续作继承了原作的魔幻背景特色，发挥日式卡牌游戏细腻精巧的优点，同时支持中文，自2013年初发布以来保持了较高的人气。

晶合快评

您又摊上大事儿了

■晶合实验室 Joker

在开始写本文之时，正巧比较关注的电竞圈又有些不大不小的事儿，战得烽烟四起，一顶“贵圈真乱”的帽子又一次挂在了这个年轻的群体头上，另一件事则又牵扯到电竞一直以来的“正名”问题，两件事都牵扯到了许多人，这就简单和各位说说这些事儿。

职场性骚扰？这下你摊上大事儿了

这事儿其实很简单，缘起于微博。G联赛决赛当日，LOL职业选手White突然发微博称“某些前职业选手能不能有点节操？你是上辈子没见过女人吗？天天在QQ群跟我老婆说一些恶心的话我都懒得跟你计较了，不要做出一些太过分的事情了？这次我就不点名了，你心知肚明吧。还有离我老婆远点。”，随后电竞解说单车也突爆猛料，大意便是此被爆料者平日便是流氓嘴脸四处揩油。这两条并未点名的微博在让无数人躺枪之后，迫于压力的White本人公布了这次的事主，事情已经过去我们在这里就不提这位的名字了。之后事件走向的狗血程度甚至都能媲美娱乐圈，相继而来的爆料与反爆料更是让事件进入白热化，牵扯到的男男女女更是让人啼笑皆非。

如今事件已平息，背后的故事我们就不再探究，不过当事人不检点的行为倒是板上钉钉，他也公开进行了道歉，不过无论措辞还是态度都让人觉得并不是多么诚心。不过，此事又再度掀起了一轮“贵圈真乱”的笑谈，电竞作为一个新兴行业，管理制度不完善，从业人员素质良莠不齐，这是摆在中国电竞行业面前的一个大问题，而这个问题目前更大程度上也只能依靠从业者的自律（其实各个行业都是自律大于法律）。只能说电竞前路尚艰，同志仍需努力。

本是同根生，相煎何太急

此事儿同样缘起微博，先是中国体育总局决定组建17人的电竞国家队参加第四届亚洲室内和武道运动会。这本是一件皆大欢喜的事儿，各个方面也纷纷表示支持。而此时，另一条小小的微博却迅速吸引了众人的眼球，跳水运动员何超，跳水名将何冲之弟，对此事发表了看法：“电子竞技也算体育？玩游戏也能拿奥运冠军，那我们这些练项目的真是白练了……”一石激起千层浪，此番言论顿时引起了各界的口诛笔伐，而原中国国家体操队队长陈一冰更是声援电竞界：“电子竞技是很难的！不是你说的像咱们一样为了放松而随便玩玩，娱乐一下！干什么能拿第一都需要付出很多的！”

其实就电竞而言，“正名”一直就是围绕在它周围挥之不去的问题。虽然早已被国家体育总局明文列为正规体育项目，但在普通人，尤其是在父母辈的人看来只属于“歪门邪道”。然而电子竞技被传统体育界的人士这么质疑倒还比较少见。相较于传统体育，电子竞技的生存环境更差，而此事的焦点“玩游戏得奥运冠军”与“练项目得奥运冠军”两样更是没有任何可比性，当事人为何就此事产生如此大的心理落差感？我们不得而知。

不过此事很快就有了完美和谐的结局，很快这位“奥运冠军之弟”就删除了全部微博并公开致歉，同时何冲也发微博代何超向公众致歉，期望大家谅解。电竞界的众人也表示了大度的原谅，并都为彼此送上了祝福。



随时等待开玩笑与被开玩笑的Joker

事件完美结束，但事件过程中的不和谐因素依然值得人思考。此事一是证明了电子竞技其实还是缺乏理解，这需要国家的肯定和职业选手自身的努力，我们可喜地看到CCTV正在正面报道电子竞技，这是正能量。而另一方面，电竞界在反击时展现出的“疯狂”也让人担忧。一些过激的言论由普通粉丝发出倒也可以理解，但由这个行业的从业者发出是否合适？这对外界理解电子竞技有什么帮助么？

一个行业的成熟度首先决定于这个行业从业者的成熟度，其次在于行业制度的成熟，而这两样，恰恰是如今的电子竞技行业所欠缺的，这需要所有人的努力。

不过有趣的是这两件事儿的发源地都来自于微博，这种新生的“自媒体”能够让一件事儿的传播速度以几何级速度扩散，不过真假并辨，需要我们自己有一个判断力，比如各位我真不是WE俱乐部的教练JoKerJ……

最后按照惯例我要和大家说点和本期主题不相干的事儿，因为我就是个不靠谱的人。

当人类发明了“戏”这个事物之后，就让人神魂颠倒。而作为一个看客，有两种“戏”是最令人恼火的，一种就是一群一流的演员被一出三流的烂戏拖累，展现出极为惊艳的演技却也未能改变整部戏的低素质；另一种便是一本一流的剧本毁在一群三流的演员手中。前者才华浪费，后者璞玉遭弃，都是极令人惋惜的。而三流剧情配合三流演员就简直是灾难了，比如《新三国》……

说这么多只是因为我最近看了《101次求婚》，我给它60的及格分，30分源自黄渤的演技，30分在于林志玲的美丽。P

漫画作者：suns

今年以来，卡牌游戏被手游业内称为“为手机而生的游戏”，创造了一个个业界神话。今天就让我们探讨一下这种游戏类型的魅力何在，未来又将走向何方吧。

当手机遇上卡牌游戏
——国产卡牌手游小探

■深圳 笑天Pantheist



说到卡牌游戏，想必大家都不会陌生。无论是“斗地主”“升级”这样的纸牌游戏，还是《三国杀》《狼人》等等时髦桌游，都可算是卡牌游戏，这一类游戏源远流长，从未离开人们的视线。但是，电子游戏与卡牌游戏之间的关系却始终有些尴尬，大多数时候，各类电子产品里的卡牌游戏只是现实内容数字化之后的产物，毫无玩法上的创新，甚至还有为了利益而在概率上做手脚的业内黑幕，而一些创新性质的卡牌游戏则被视作极其小众的产物，在漫长的电子游戏史上一直抬不起头。例如2001年的《宠物小精灵》卡牌对战，尽管该作品粉丝众多，可是在15英寸的显示器上看不到宠物实体而换做一张张冰冷的卡牌，实在难以让人接受，无论攻击特效做得有多么华丽，都无法改变玩家的冷淡态度。时至今日，我们也很少能在PC端看到非常成功的卡牌作品，这种游戏无法很好地利用日益先进的软硬件技术，自然没厂商愿意去开发。卡牌游戏似乎更适合存在于现实世界之中，它一直都没有找到一个与电子游戏相得益彰的契合点，

卡牌游戏从未退场

虽然卡牌游戏不热门，但夹杂在各种游戏中的“卡牌元素”却是许多玩家都十分熟悉的。最为经典的可数《大富翁》系列，里面有均贫、均富、换地、换屋、拍卖、改建、天使、恶魔等诸多卡片。同样的，在《植物大战僵尸》里，制作人也把各种各样的道具用卡片的方式依次排开，每当通过一关，还会用一张新的卡片清晰地介绍新道具。在此我们不禁要问，这些游戏为什么要使用“卡片”这个形式？原因在于卡片是


《宠物小精灵》的卡牌游戏并没有受到如实体卡牌一样的热烈欢迎

一种非常优秀的信息载体——在有限的空间里以“标题＋配图＋描述”的形式立体地表现或定义一种事物，如果有必要，还可以附加一些数值和属性上的说明，给用户一目了然、生动易懂的感觉。由于卡牌重在提供信息，开发者很喜欢把卡牌当作辅助使用，这样的例子在桌游里同样可见。在风靡全球的《卡坦岛》里，无论是资源采集或是“最长道路”“最大军队”这样的玩法，都采用卡片来表示，但游戏不会把棋子设计成一张“牌”的形式，因为方方正正的“牌”缺乏代入感。不过，当一种全新的设备开始成为游戏载体之际，方方正正的卡牌终于找到了自己的舞台——同样方方正正的智能手机。

很多业内人士常常感慨，卡牌游戏简直是为手机而生。手机的性能有限，玩家对画面的要求又不高，卡牌游戏成为了很好的选择，它不仅对硬件要求低，而且在触屏手机上还便于操作，无论是点击还是拖动，设计者都可以在有限的空间里给玩家最大的控制区域。试想一下，如果是传统的游戏，UI只能占用极其有限的空间，当玩家一遍一遍地点击没有指甲盖大的按钮时，会不会有一种砸手机的冲动？可若是UI设计大了，游戏又会呈现很奇怪的样子。一个暂停按钮比游戏里一个英雄还要大，这还玩什么？所以在平板设备没有普及之前，触屏手机游戏都是尽可能利用重力感应和摄像头等一些外围元件，画面上不会设计太多的按钮，多半是点击屏幕任意区域就可以完成所有操作，其中最经典的要数《涂鸦跳跃》。哪怕是到今天，新一代手机的屏幕足够大了，开发者还是十分吝啬UI在屏幕中所占的面积，如虚拟摇杆、小地图等一些内容只有在玩家用到的时候才会显示出来，平时都是最小化甚至不显示。UI界面一直是困扰手机游戏开发者的一个头痛的问题，受其所限，手机端的游戏，无论是动作游戏还是策略游戏，都没有办法还原出PC端的游戏性。在林林总总的游戏类型中，只有卡牌游戏以其特殊的玩法完美地解决了UI设计的问题。在很多卡牌游戏里，玩家已经分不清什么是UI，什么是卡牌，只看到“各种大大小小的方块错落有致地排列一个屏幕里”。现在许多其他种类的游戏（尤以策略游戏为多）也开始借用卡牌的方式去设计UI，将卡牌与其他玩法“揉”到一起，形成全新的游戏类型。无论形式怎么换，首先在UI设计方面卡牌游戏已经占得先机，因此卡牌游戏的概念也变得非常宽泛。如果你对卡牌游戏还没有什么概念，下面不妨让我们去看看几款现在主流的卡牌游戏吧。

生在好时代的《我叫MT》

《我叫MT》是一款基于《魔兽世界》的动漫改编游戏，算是三次转手之后的产物。很多人一拿到这款游戏，会惊讶卡牌游戏还可以这么玩，有些《魔兽世界》的资深玩家称赞它比市面上一些相同玩法的移动端游戏要有趣。当然，也不乏负面的声音，认为这游戏除了版权以外，玩法上完全让人提不起兴致。

游戏产业多年发展对市场做了无数次的细分，导致玩家在喜好上也出现了极大的差异，再加上玩家自身接触游戏（包括移动端游戏）的年龄和时间都不同，使得整个市场变得复杂。一款产品好不好，主要取决于两个方面，其一是目标人群是否足够精确，二是收费点是否合理。《我叫MT》可以说就是精确定位的好例子。设计者没有指望它成为一款《愤怒的小鸟》或是《水果忍者》这样的大众游戏，而把目标人群指向《我叫MT》动漫作品的粉丝以及《魔兽世界》的玩家，要知道，《魔兽世界》国服号称500万玩家，单是这个基数，已经可以给开发者以及市场推广人员足够的信心。到现在为止，该款手机游戏400万的下载量也从侧面印证了玩家群体的高度吻合。

也许有些读者尚未接触这款游戏，我们可以简单说说它的特点。游戏的核心玩法可以理解为“推”，将《魔兽世界》里繁杂的副本系统简化成卡牌向前推进的方式，每张卡牌代表一种英雄，例如德鲁伊类的卡牌，就有高级圣光术（恢复一名队友大量生命）、神佑（增加角色物攻、法术抗性，同时增加治疗回复量）以及祝福之光（全体增加物攻伤害和治疗回复量）等在《魔兽世界》中被玩家所熟知的技能。当玩家可以在新游戏中运用从前掌握的知识，他会觉得很开心，因为熟悉，因为美好的回忆。

同样的设定还存在于副本的名称之


《游戏王》的实体卡牌一直都很有人气，但其电子游戏却不冷不热

中。比如“哀嚎”几乎是每个部落玩家心中最美的回忆。在《魔兽世界》里，部落玩家第一次遇见副本，第一次看到成群的精英怪，第一次组队配合，第一次团灭，第一次通关，都是从“哀嚎”开始，极其复杂的地形对于新手来说是非常大的考验，很多人进去20次以上还是不清楚最优的刷副本路线，这恰恰是《魔兽世界》的魅力所在，探索总是快乐的。回到《我叫MT》中，这里没有任何地形可言，却能用一个个熟悉的名字勾起玩家的回忆，例如悬崖下的大乌龟，又或是令人厌烦的风蛇。就连“哀嚎洞口”这样的地名，“风蛇之怒”这样的技能名，也让人浮想联翩。

虽然游戏有令人熟悉的地名与职业技能名称，但这款卡牌游戏的玩法却与《魔兽世界》大相径庭。如上所述，本作的战斗对操作没有丝毫要求，全部是自动完成战斗。玩家打不下去往往是因为英雄的配搭不当，而不是操作不过关之类。全自动的战斗固然有些让人提不起兴致，但这是轻游戏时代的大势所趋。《魔兽世界》通过极限操作可以以弱胜强，那些需要花时间钻研的玩法除了骨灰级的玩家外，很多轻度玩家都不再愿意去摸索，再加上操作水平因人而异，很多人再怎么折腾也很难提高。而卡牌游戏的数值搭配则不同，借助网络上数量庞大的信息和自身不断的思考，大多数玩家都能不断地提高，不必再纠结于自己手速慢或是反应迟钝。就算

卡牌天生就是游戏UI，它与智能手机的方寸屏幕结合之后更是相得益彰，即使许多非卡牌游戏也纷纷借鉴“卡牌”式的界面设计。

是暴雪那样的公司也在思考如何简化操作，例如“魔兽”副本中通往Boss的线路越来越短，《星际争霸2》中加入了初始农民自动分配采矿等等。随着玩家年龄层的提高，每个人的精力会变得越来越分散，骨灰级玩家的数量在锐减，也许我们再也无法重温2005年初遇《魔兽世界》时的感动，但《我叫MT》依靠“魔兽”打出的这张温情牌，可算是在一个合适的时间找到了合适的玩家群体。

“揉”出来的《逆转三国》

同样被玩家和业界关注的游戏《逆转三国》则是融合了“三消”和卡牌的玩法，甚至对“三消”也做了一定程度的简化——任意两个宝珠都可以互换位置。既然玩法如此简单，那我们还玩什么？答案是融合，当“三消”和卡牌碰撞在一起就会产生大量的新玩法。消除不同的内容可以发动不同的攻击，甚至恢复，单次消除宝石的数量可以看作发动技能的威力，而不同卡牌角色可以有不同的设定，如优化消除或是加强战斗力。说到底，玩家对于核心消费点“英雄卡片”的购买欲望源自两个方面，其一是“好用”，其二是“好看”。

“好用”很好理解，很多玩家说自己打不过去，就是因为缺少一张“如何如何强大的牌”。没有一手好牌，还谈什么最优配搭？曾有个核心玩家告诉笔者，他对吕布这张牌欲望浓厚就是因为吕布好用，这张牌的技能是在10秒内可以任意挪动宝石。这何止是好用，简直是破坏平衡！而“好看”也已经被越来越多的人重视。比如前些日子深圳手游圈有个聚会，做卡牌游戏的策划对于此类玩法的游戏做了总结：自家产品能不能火，就看“画得好不好看”，大有全国各大美院出身的画手借卡牌游戏PK的意思。你是央美的？这还不够——你是央美哪一届？是哪位导师的弟子？以前很少被关注的美工在卡牌游戏圈里可是重要的财富。如今许多卡牌游戏玩法不尽相同，在这种情况下，玩家的注意力自然会被卡牌画得好不好给吸引过去。

有的厂商为了避免“艺术造诣”上的雷同，直接将卡牌角色以3D建模的方式表现出来，当玩家看惯了画工精美的2D红龙，突然发现一只棱角分明、用手滑动可以转圈圈、可以互动的3D红龙时



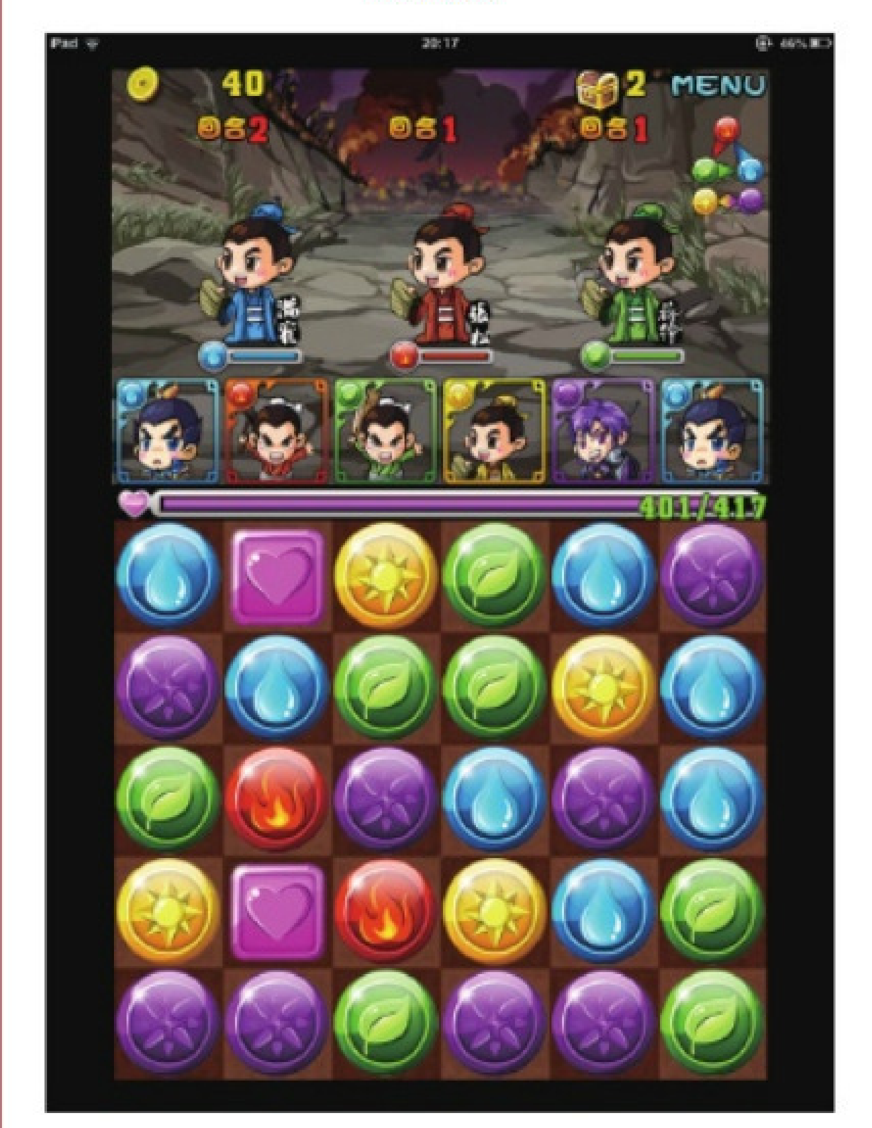




《我叫MT》主打怀旧牌，招揽粉丝重温过往岁月



《我叫MT》最初登陆iOS平台，业绩非常优秀


《逆转三国》是一个卡牌与“三消”相结合的混合类型游戏

往往会觉得很新鲜，即使细节略显粗糙也能够欣然接受了。笔者也很欣赏这样的差异化设计，只是3D对于硬件的要求以及针对不同手机系统进行优化的难度要远远大过2D卡牌游戏，开发商是否有实力制作不说，即使做出来也需要过硬件这一关。

《大掌门》大杂烩

除了以上提到的两款游戏之外，如今的卡牌游戏还有一种趋势就是在卡牌收集的本土化上做文章，比如《大掌门》。这款游戏中的人物、技能名称个个如雷贯耳，如果说《我叫MT》有500万的潜在玩家群体，那么武侠题材金庸古龙在华语圈的潜在玩家人数可能还要多加一个零——萨尔名气再大，也比不过周芷若，“旋风斩”名气再大，也比不过“九阴白骨爪”。以题材而论，《大掌门》没理由不火，无论它看起来多么粗糙，多么不像一个游戏。这部作品打的牌就是代入感，在每一位英雄卡牌的描述中，除了各种数值以外总有一句台词，如风波恶：“又有架可打了？让我风波恶来会一会你。”丐帮长老：“全冠清作为丐帮长老，不阻止新任帮主犯下蠢事，还为虎作伥，狼狈为奸，这等败类一定要将他除掉。”这些台词让游戏有了意境，玩家玩的不是死板的卡牌，而是卡牌人物身后的故事。玩家不会去纠结“暴雨梨花针”“化骨绵掌”用什么样的形式展现出来，没有特效，没有镜头，只有文字就够了，这就是原作小说的魅力。

小说化的游戏，面向的群体主要是小说迷。武侠小说因为有足够的张力，非常利于改编成游戏，收费点设计起来也很容易。30块钱就让你学会“如来神掌”，你学不学？再花30块，你的“如来神掌”可以练至第二级，你练不练？越是小说迷，越是分不清虚拟和现实，对虚拟物品的价值有超出普通玩家的评估。这样的玩家在国内非常多，大学图书馆里被翻得最烂的不是《三言二拍》，而是《金庸全集》。在每一个城市里，到了凌晨的时候，网吧里都会有一群人，面对白花花的屏幕一坐就是一个晚上，他们都在看小说，而白天在地铁公交上，不少人也捧着手机不停地滑动，他们也是在看小说。

幻想小说是虚构的世界，很多人看小说就是为了暂忘现实，久而久之就形成了习惯。曾有朋友对轻功着迷，看了无数视频，梦里无数次幻想，最终沉迷在网络游戏里——只有虚拟能给虚拟一个解释。若想还原幻想小说中的意境，多数时候恐怕只能在游戏里了。《大掌门》就以这个思路设计游戏，圆了很多武侠迷的梦。所以当看到《大掌门》一个月赚了多少钱的时候不必惊讶，人家是在卖“梦”，梦有多值钱，《大掌门》就有多值钱。

像《大掌门》这样的游戏，虽然在国外都有成熟的原型，但本地化做得有板有眼，“模仿”并不可耻。现阶段，国内开发商在尚不能保证自身生存的前提下，能为国内手游玩家带来各种花样翻新的游戏已经是非常难得的事情，至少在玩法上，我们与国际还是接轨的。而在内容上，国内厂商融入各种武侠、仙侠题材，都取得了成效。你做“三国”火了，我就可以出“金庸”“水浒”甚至是“群英杂烩”，毕竟中国玩家在内容上有自己的偏好，卡牌游戏妙就妙在信息量大，有时候不是在“玩”，而是在“阅读”。

《我叫MT》《逆转三国》和《大掌门》虽然都属卡牌游戏，但在具体细节上各具特色，成功绝非偶然。

卡牌游戏与社交

看过以上几款游戏，相信大家对如今的卡牌游戏也有了一个大概的了解。如今国内手游产业正迎来一个高速发展的时期，厂商们你追我赶，虽然业绩斐然，但问题同样也不少。比如国内移动端游戏轻视社交的情况就一直存在。开发者多半认为：玩家从骨子里不爱社交，游戏便是游戏，加入社交往往会打破原有的平衡，再加上社交玩法在国内并不能很好地留住玩家，甚至会起到负面作用（在国内，很多高付费玩家都缺乏现实中的社交）。另一方面，国产游戏也很难提供给玩家优秀的异步社交玩法，大家对社交的认知还停留在“偷菜”“抢车位”这样的初级阶段。就连拷贝了Clash of Clans（部落冲突）的国内许多移动游戏，也不被业内看好，原因就在于“部落冲突”这种需要社交玩法的游戏在国内有些水土不服。但诚如前文所言，至少现在的国内公司还有很强的干劲，能让玩家体验国际主流的玩法，这应该说是手游产业能够比页游更具活力的原因之一吧。

“部落冲突”并非卡牌游戏，那么卡牌游戏可以有好的社交设计吗？答案是肯定的。卡牌游戏的核心就是收集卡牌，既然卡牌可以收集，就可以交换，当然为了避免盗号、小号等行为产生的恶果，可以将交换内容定义为“附加价值”或者“使用价值的碎片”一类，就是交换一些装饰性的卡牌或是对卡牌进行合成、升级等，这样既不会对游戏本







《大掌门》主打卡牌本身的“故事性”，在本土化方面做得最为贴近中国

身造成太大影响，又能让玩家间有更多的沟通。玩家间沟通的好处是什么？是“热度”，如果能通过玩家间的沟通来创造新的玩法，创造更多的游戏内容，那就是游戏持久的“生命力”了。

除了上述的游戏内社交之外，事实上在游戏之外还有一片社交的战场。就像毛主席曾经说过的“思想阵地我们不去占领敌人就会占领”，在游戏社交的问题上道理也是一样。国内的手游厂商不重视社交，也不建立社区，这种情况往往会让厂商付出代价，这里要隆重介绍“5毛党”。这个组织的成员从前只是在论坛上发发帖，例如在A游戏论坛里说A游戏不好玩，B游戏更炫更酷等等，这便是我们印象中的“5毛”。最近笔者却听到十分离奇的故事，竟然有“5毛”帮竞争对手建立主题网站或是论坛，我们不妨称之为“高级5毛”。在一次饭局上，有位卡牌游戏策划爆出内幕称，他们有一个项目“借鉴”了另一家公司的游戏，而他们竞争对手游戏的“百度贴吧”竟然是他建立和维护的。我们没有问他为什么要这么做，因为大家都懂。当竞争对手掌握了你的最新动态，他就可以有针对性地对信息进行封锁甚至篡改，这时他就不再仅仅是一个“5毛”了，他是竞争对手的信息研究专员。如果他还懂得设计游戏，他就可以从产品到舆论对敌对产品发起立体化攻势，到时候你的公司就会被莫名其妙地扣上“黑心开发商”“吸血运营商”等等的大帽子，而你的游戏创意也会在很短的时间内被抄袭模仿。一款手游的社交平台并不一定只限定在手机上，如果开发商不占领网上的社交平台，竞争对手就会去占领，并将玩家一个个拐走。创业型手游企业出于成本考虑往往忽略社区建设，结果就是种下的庄稼被别人轻易收走。

社交之外的设计

话说回来，社交只是游戏的外部宣传环节，一款卡牌游戏要想在如今的竞争中胜出，核心还在于游戏本身。在游戏设计之初，有几条铁律曾经是雷打不动的，其中之一就是沉浸。游戏让玩家沉浸固然好，但“可以开小差的游戏”已成为一种新的需求。游戏发展至今，玩家对于游戏的需求已经越来越细化，生发于手机端的卡牌游戏首当其冲。我们时常可以看到别人一边玩手机一边聊天，注意力集中在嘴里的话而不是手中的游戏。而在移动游戏开发部门，甚至有不少员工整日开着iPad，在专注敲击代码或是写邮件的同时还抽空看两眼全自动化的游戏，在这种情况不能指望玩家在过多精力投入到游戏中，时代在改变，玩家的身份在改变，需求也在改变。

前面提到的几款国内卡牌游戏都是“低沉浸”的典型例子，卡牌游戏节奏很慢，不需要玩家过多的操作，只需要玩家事先安排好一切，接下来就是自动战斗，战斗也没有任何出手时间上的限制，这种游戏形式决定了玩家可以随时拿起随时放下，“随便点两下”成为了核心的操作，这在以往是开发者所不愿看到的。在以往，有张有弛的游戏被视作典范，例如《愤怒的小鸟》玩家操作弹弓发射的全神贯注与造成破坏后作为旁观者的松弛，《植物大战僵尸》中一局游戏开始时忙忙碌碌的操作到后期静静观赏僵尸一个个倒下等等。但现在卡牌游戏开创了一种从头到尾都非常放松的游戏模式，开创了一片新市场。这些游戏很多时候更像是一个可以有事没事随便点点的产品，相对弱化了游戏性。把这些游戏说成是“玩物”也不为过，当开发者将卡牌游戏定位为掌中玩物的时候，也在悄然间扩大了玩家群体，离成功也就更近了一步。那么，低沉浸的游戏设计会不会让玩家失去付费的欲望呢？像《愤怒的小鸟》中国玩家玩的几乎都是盗版，卡牌游戏是否也会这样呢？关于这个问题的答案，各家卡牌游戏公司的业绩已经很好地做出了回答。

卡牌游戏的消费重点并不在技巧方面，而是在卡牌集换上。如果想成为游戏中的厉害角色，交钱是必须的。如果厂商对网络社区进行引导，当玩家四处查找攻略看到的都是“只有手上有吕布才能顺利过关”之类的信息时，玩家就别无选择，唯有花钱抽牌一举。吕布可不是普通角色，是“神将”，抽一次30元宝，也就是人民币30块！从前在《魔兽世界》里可以肆意玩耍4000分钟的钱，现在只能在游戏里抽张卡片，而且八成不是你想要的！不是想要的怎么办？接着抽！嫌麻烦？最新上线了体贴的“11连抽”，抽10送1。300块钱点一下按钮一眨眼就没了。这还不算，高富帅们（或者是托儿）在网上还常常为“11连抽”建立“直播帖”，例如“本人今天中午12点准时两把‘11连抽’，请大家围观”，然后众人就搬着小板

凳前来，如果楼主抽到好卡，就一阵称赞，也勾起自己抽卡的欲望；如果楼主人品不行，就一边安慰一边想想是不是自己人品更好一些，去抽抽试试，总之是也跟着去抽卡了。

卡牌手游的生命周期本该很长，但国内平均不到5个月的手游生命周期逼得许多开发者杀鸡取卵。

从小小的抽卡游戏中也可以看到，凡事一旦带上赌博的性质，玩家心态就会变得微妙起来。而卡牌游戏很多时候又喜欢用“赌”来吸引玩家，别说这家有良心那家是黑心，都是五十岁笑百步而已。面对这种趋势笔者其实很不安，国内不少游戏越来越朝着“赌”的方向前进，单个玩家在游戏中的花费（ARPU）已经大大超出了正当的范围，这和老虎机又有什么分别呢？国外的一些作品虽然也会设计博彩环节，但设计往往不会走极端，花钱的玩家在游戏中发展得快，不花钱的发展的慢；或是花钱的玩家每天可以多玩会儿，不玩钱的玩家少玩会儿，即使有类似的抽卡环节，单次花费折合成人民币也在5元左右，再结合国内外玩家的生活水平与收入差异，这个数字可谓非常之低。单从收费这一点来看，国内某些游戏被破解真是没什么可同情的。

说到破解就不得不说卡牌游戏的另一优势。这种以收集为主的游戏天生就能够规避破解的风险。试想一款卡牌游戏被破解之后玩家瞬间得到所有牌组，完成100%收集，稍微玩一会儿之后马上就会觉得没有意思了。卡牌游戏的乐趣并不在无脑的全自动战斗上，卡片的收集是其中非常重要的一环，玩破解版却完全失去了收集的乐趣。所以许多没钱的玩家只能在厂商设计的牢笼中踩着温饱线过活。开发商常常会通过各种活动提供少量的代币诱惑这群玩家，让他们一步步将少量的金钱投入到抽卡的无底深渊之中。此类卡牌游戏的设计已经偏离了游戏本身，变成了纯粹的数字陷阱。面对这种游戏设计，我倒希望更多的人被《星际争霸》迷上，或者是热衷于DotA之类的游戏，至少沉迷这些游戏不会让他们的个人财产打水漂。在这里笔者并无断同行财路之意，只是觉得只有开发者共同努力，才能为国内玩家培养起正确的消费习惯。单个玩家的投入降低，而更多的玩家愿意投入，才是双赢的结局，才能让市场稳健发展。无数其他行业的兴衰已经一次又一次的证明，在虚假的繁荣之后，将是长期的萧条，现在将玩家的潜在消费能力都吸食干净，当这些玩家都不再愿为恐怖的数字游戏投入金钱和精力，甚至禁止他们的孩子也接触这些“赌博”游戏之时，到那时再幡然悔悟就为时已晚了。



《部落冲突》这款游戏非常强调玩家社交，在国内尚没有成功复制的案例

这段时间报道国内手游市场火爆的新闻层出不穷，但笔者对此只持谨慎的乐观态度。手游市场不断发展固然是好，只希望这不是对未来市场的提前榨取，只有玩家拥有健康的心态与消费观，这个市场才能有一个持续发展的空间。游戏是一门传播快乐的学问，游戏开发者便是提供快乐的人。虽然玩家因快乐而付费，但请不要给快乐明码标价——还不一定抽得到。卡牌游戏如果只剩下一堆数字，一张张的卡牌如果只与一张张的钞票划上等号，也实在是这一游戏类型的悲哀。P



许多手游借鉴了网页游戏的卡牌合成设计，将游戏变成了无尽的烧钱深渊



“11连抽”真是方便了高富帅，苦倒了矮穷丑

永夜下的蛋

■策划 本刊编辑部
执笔 跃迁 子山 Joker



编者按： 中国单机市场需要新鲜血液，这是一个老生常谈的话题，但是怎样的单机游戏能够给如今的单机游戏市场带去足够的冲击？随着越来越多的同人游戏开始走进大众视野，其中一些作品商业化后也着实令人眼前一亮。“永夜”本有可能是这样的作品，但由于种种原因，它并没有达到人们期待的高度。今天，我们就从不同的角度来讨论一下由“永夜”带给人的市场迷思，一起看看这颗“永夜下的蛋”。

凛冬未过，“永夜”长在
——一场游戏发售引发的思考

■吉林 子山

中国并不存在成熟的单机游戏市场，但这并不意味着单机游戏可以脱离市场规律而存在。

2013年2月下旬，一款名为《永夜幻想曲》的单机游戏出现在玩家面前，游戏的研发公司北京六趣网络科技有限公司乍一听似乎十分耳生，但如果在其后加上一个括号再写上“66RPG”，相信会让不少人马上想起柳柳这个颇有名气的独立游戏制作人，也会想起《格斗纹章》《少侠一炷香》等诸多同人游戏。而如今同人作坊变成了公司，《永夜幻想曲》也有了它的前辈们难以企及的身价：人民币49元。

口碑，陷身泥潭

4.9元，你买不了吃亏也买不了上当。可如果把小数点往后面挪一下，对于玩单机游戏几乎不怎么花钱的中国玩家而言，那绝对是一个比较奢侈的数字。当这个售价出现的时候，许多原本对这款游戏抱有期待的玩家也迅速被价格隔离开来。无法一窥游戏真貌的他们只能通过官网介绍和已消费玩家的评测来自行脑补。在这种情况下，使用重新编译的“RPG制作大师”打造的《永夜幻想曲》那落后了十年的画面马上陷入了众矢之的，再加上贴贴相传的对游戏系统之类的口诛笔伐，永夜的品牌形象一时之间被喷得体无完肤，宛若过街老鼠，人人喊打。


▲游戏的结局，永夜终于迎来破晓。而国产单机的漫漫长夜，近两年终于迎来一抹曙光。这，也许是玩家最希望看到的

行销，迷失方向

有玩家在批评《永夜幻想曲》的时候用到了“行销不力”的词汇。在这里笔者简单解释一下销售和行销的区别，销售是把产品卖好，行销是让产品好卖。周末我们游走在城市中的各大卖场，经常看到一款新产品的试饮、试吃，这就是通过行销手段让产品变得让人接受的办法之一。而《永夜幻想曲》在把产品定价到49元这个国人心理价位以上的这个数值的时候，却并没有提供试玩。如果你想玩这款游戏，那就掏全款购买激活码。想尝鲜？请绕道！

而正在《永夜幻想曲》发售的时候，还有一款无论是研发背景还是游戏模式都非常接近的游戏也要走向商业发行，这款游戏叫做《面包房少女》。《面包房少女》很早就提供了游戏试玩版的下载，玩家可以通过小段游戏内容的体验来决定自己是否有购买游戏的必要。今时今日，即使是那些名气斐然的游戏大作在发售之前都有提供试玩版的先例，《永夜幻想曲》却固执的做一锤子买卖，未免有一些托大。

《永夜幻想曲》在行销策略上的缺憾还不仅仅这一点，在游戏发售之后，产品缺乏平台支撑，又没有相应的活动互动。在游戏发售之初，貌似有种“任凭其自由销售，坐看其销量成败”的味道。缺乏行销手段是国产单机游戏在过去十多年来一直存在的弊病，近几年来稍有好转，但在《永夜幻想曲》这里，初期的行销准备工作确实没有做到位。虽然这里面也有运营成本的限制，但拿出“不要钱”的游戏去做活动，想必应该是可行的。

公关，难得理解

《永夜幻想曲》在遭遇了口碑滑铁卢之后，制作人柳柳现身国内某大型单机论坛进行产品互动问答。从时间节点上来说，柳柳的出现及时准确，在质疑中释疑，敢于面对问题。但从成效上，似乎并不十分理想，虽然柳柳的表态确系一个独立游戏制作人的十年感想，但这种苦情牌已经让不少玩家感到厌烦，今天“古剑”苦情，明天“仙剑”苦情，后天“轩辕剑”又苦情，国产单机游戏显然不能靠苦情赚钱。很多坛友依旧没有表示出对柳柳的理解，质疑仍然是围绕在游戏周围的主旋律。柳柳的现身说法的确让不少玩家看到了柳柳的真诚，真诚是成功的重要元素，但仅有真诚还是不够的。

售后，跟上步伐

虽然公关的结果并不理想，但在这场简单的产品问题互动上，还是有不少玩家认真地提出了看法和意见，六趣这个新生单机团队非常重视玩家在游戏体验上的感受，确把意见当做了提升的瑰宝，针对游戏系统和细节迅速进行了完善与修改，这令不少购买了游戏的玩家大为欣喜，也让隔岸观火的玩家为这份态度称赞，甚至有部分玩家愿意为了新版本的变通而投资49元。

就在制作组把版本号更新到1.1之后没多久，官方再次宣布追加的DLC将增加全程语音，合作方是“月玲珑配音社”等几个知名网络配音社团。如果后续DLC能够实现这些承诺，《永夜幻想曲》在这一步也算是跟上了时代步伐，让支持游戏的玩家多了不少期望。可令人十分不理解的是，从善如流的六趣却到现在都没有提供一个试玩版给观望的玩家，不知是在技术上存在难度还是另有难言之隐。

销售，前途未卜

虽然六趣团队联合了国内一些平台进行产品销售，但从笔者能接触到的表面数据来看，销售数量并不令人满意。这自然有产品定价过高带来的负面影响，不过六趣依旧坚持没有对产品进行降价，这在笔者看来应该是正确的选择。不管是游戏产品或是其他消费品，在刚推出之后就迅速降价基本就是奔着大暴死去的，坚持原价进行大面积的促销才更符合市场销售的规律。而且因为发行成本限制和目前的销量状况，游戏



▲游戏的人设非常日式，对于新生代的玩家来说是很新鲜的存在



▲游戏的评级系统让不少玩家吃尽苦头，评价A是菜鸟的体现


▲制作组已经榨干了“RPG制作大师”的潜能，这样的画面虽然落后，但绝对精致

的实体版迟迟没有消息，毛利率最高的豪华版更是遥遥无期，即使实体版和豪华版日后能够发售，也错过了最初的销售高峰，游戏产品的销售往往并不存在“长尾效应”。《永夜幻想曲》的最终销量，笔者并不看好。

在这方面，同期作品《面包房少女》就显得准备充足多了，普通版与豪华版双枪上阵，电子版随后驾到，一套组合拳耍得足够漂亮。虽然最终的销售数据可能会和《永夜幻想曲》成为难兄难弟，但值得借鉴的东西我们不应该去用结果回避。莫以成败论英雄，每一次的旅途都要长点心，取长补短，查缺补漏才能铸就成功。

品牌，千里之行

无论对于六趣这家新兴的公司，还是对于《永夜幻想曲》这个新发售的游戏，品牌的痕迹都过于单薄。即使有66RPG曾经的基础作为底垫，六趣和“永夜”的高度还是低了点。在品牌的塑造方面，“永夜”是有前辈的成功经验可以借鉴学习的。当年寄身于66RPG的《雨血》已经成功走上了商业化的道路，北京灵游坊网络科技有限公司的名字相信在未来会被越来越多的人熟知，《雨血》从独立游戏走向商业化用了四年多的时光，未来也许还需要很多时间去磨砺，但明眼人都知道，《雨血》的第一步，已经成功迈出去了。

柳柳作为《雨血》成长的见证人，感触要远比看客们深刻。跬步与千里的关系，垒土与高台的利害，相信早已在六趣人的心中扎根。“永夜”才刚刚上路，有着诸多问题本来就是很正常的事情，有则改之是品牌今后能够发展的保障，如果依旧把“如果这个品牌最终没能走向辉煌，但在国产单机游戏历史上，有人能够铭记，这本身也是一种成功”这类话语挂在嘴边的话，柳柳还是趁早去做刘翔，不要再做柳柳了。

未来，任重道远

中国并不存在成熟的单机游戏市场，但这并不意味着单机游戏可以脱离市场规律而存在。厂商是卖家，玩家是消费者，两者之间可以谈感情，但本质上还是利益关系的交换，有爱可以维系一时，却不能维持一辈子，“国产单机最后的希望”这样的招牌早晚会变得一文不值，只有早早将自己置身到这个不成熟的市场上，并像商人一样追求实利才能改变自我，最终和市场一同由不成熟走向成熟。

新生游戏没有“仙剑”那么丰厚的玩家基础，如果抱着“酒香不怕巷子深”的思想，迟早自己死在巷子里，腐烂了还没人收尸。假使游戏公司不能实现从制造者到贩卖者的转变，被市场淘汰也只是一个时间问题。纵使在单机玩家眼里，网络游戏的营销有多么地不齿，但不要忘记，历史上有多少高贵的王朝都被茹毛饮血的野蛮人蹂躏至渣。他们前一天还在嘲笑那帮蛮子还在玩泥巴，第二天就开始替蛮子们玩泥巴了。中国人是很有智慧的，两年多年前，《周易·系辞下》就告诉了人们怎么去应付各种困境：“穷则变，变则通，通则久”。

在中国单机游戏的凛冬之中，夜总是显得漫长了一些。有人说长夜之后必是光明，但有些夜，永远都等不来光明，可你却能点亮火把，创造光明！



▲游戏在系统上尝试了很多创新，星座系统便是其中之一


▲《永夜幻想曲》的世界观与《最终幻想》系列的许多作品颇为相似：科技与魔法并存


▲“永夜”弱化了等级和装备的概念，将游戏核心突出在战斗上，这点还是值得借鉴的



▲游戏自带剧透，即使没有推进到此流程，也可以望文生义

永夜下的幻想与现实

■北京 跃迁

“永夜”中，我们不难看到各种夹缝中中国当代独立制作人的生存状态

作为一部单机市场大环境下挣扎的小制作，《永夜幻想曲》发售前的一切，大家一定不陌生：漫长的制作周期，频繁的跳票，一小圈苦苦等待的核心玩家。拥有制作天赋和独特制作理念的年轻作者在各种挫折下，凭借着热情和信念，在充满未知的市场中打拼。《雨血》和《风卷残云》的诞生过程其实也大同小异，这似乎并不是一种偶然。不论在什么环境下，想坚持自己的理想，必然要经历或多或少的考验。对游戏制作人而言，这种考验不但在发售之前，更在发售之后。

作为一款自称独立游戏的作品，在作品发售之前，作者便抛出了自己独特的制作理念，希望游戏可以在剧情和游戏性上有所突破。游戏中支线很少，购物、装备和等级等概念也被化简。这种大胆的设计试图突出游戏的核心，也就是制作人反复强调的别具特色的游戏剧情和战斗系统。本文便以这两点为核心，分析《永夜幻想曲》得失各在何处，并且能够给我们带来哪些经验和启迪。

剧情：另类外衣下的俗套英雄传奇

从一开始，独特的世界观便是游戏的一大卖点。世界分为东西两片大陆，两地各使用科技与魔法的力量，而主角注定要在两者之间折返。早在公开设定时，很多人便将之与《风色幻想》类比。同样的动漫画风，战棋系统，冷热兵器混搭的战斗和科技魔法共存的世界观，多少让人产生一丝共鸣。但和《风色幻想》那样一板一眼地坚持着日式蒸汽朋克的设计思路不同，《永夜幻想曲》做得更加惊世骇俗。剧情的设计中，西大陆的科技水平与现实生活中先进的科技水平相符。游戏中，甚至出现了磁悬浮和造型酷似iPhone的手机。但从画风上来看，无论是哪里，都保持着一种中世纪的味道。好像很多摩登科技穿越到了古代，让人摸不清头脑。设定上，作品缺乏成熟剧情的缺点已经显露出来。更可怕的是，这种疲软，贯穿游戏始终。

刚刚进入游戏的前两场战斗后，五六名主角便鱼贯而出。加上宏大的背景，给人感觉有些像历史教科书。人物的名字，既有东方式的安雪、露依，也有西方式的雷克斯、席德，还有摸不清来自东方或是西方的凯哲，加上早期版本中前几场战斗难度较大，总让人颇感眩晕。但玩到中期，当你在和来自异族拥有不同信仰的巴隆父子连续数次交手的时候，并且让他们连续数次逃跑之后，你渐渐感觉游戏中的台词是那样似曾相识。整部游戏中出场的人物大概是十几名，但鉴于15万字的文字量，很多人物并没有展开，从头到尾感觉在打酱油。

游戏中，东西两片大陆的掌权者都是反派，当然其中之一只是跑龙套，另外一位冠冕堂皇的伊尔教会最高领导人奥里斯，同时是你前期的头子，则是一个一眼就能看出是最终Boss的家伙。他最后召唤出了战神，手持圣剑，在野心和欲望下丧心病狂，但还是败在你的主角光环之下。你和女主角安雪有情人总归眷属，永夜也终究引来破晓。自然，为后续剧情埋下的伏笔也少不了。

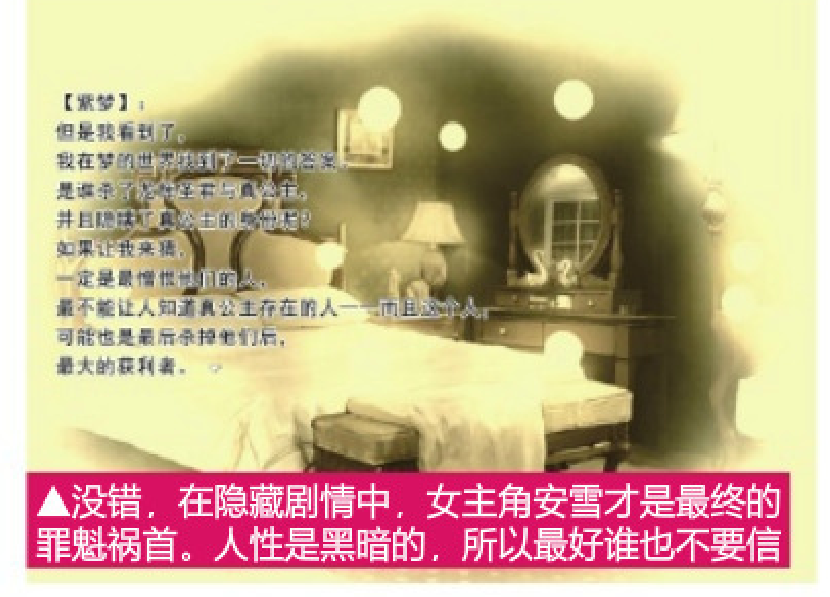
“梦世界”是个点睛之笔。制作人柳柳之前的作品《黑暗圣剑传说》和《姜太公的小岛》都曾经尝试过这种多线叙事的手法，不但丰富游戏剧情，而且打破由对话框主导的剧本的局限性。但“梦世界”中的故事并没有展开，而且很多配角的来龙去脉略显单薄，没有能支撑起宏大的世界观，也没有建立对人物性格进一步的挖掘。游戏中存在前期不可靠的世界观叙事，甚至到结局，故事试图拥有多种解读方式，多线叙事、“梦世界”意识流手法和对同一时间的多种解读，某种程度上带有一定后现代气息。但苍白的表现力让这个亮点终究被掩盖。作品试图表现真正的永夜是人心中的恶，但故事中对恶的描写过于片面和简单。相反，因为游戏中的人物形象都非常脸谱化，每个人的命运和故事的发展基本上都可以直接预测出来。而另一个结局中试图解读出安雪才是最后的红颜祸水，却又过于牵强，并没有应有的震撼感。

游戏希望拥有“关于欲望、权力、历史、人情的迷思”，但即便有了故事中许多处对现实的讽喻，这种迷思也流于表象的，真正能让玩家静下心来有所感悟有所思考的地方并不多。笔者认为，对剧情迷思是在整个剧本的质量完善和优秀到一定程度时，玩家自然而然唤起的一种认知。如果作者希望按着玩家去迷思，往往只能是揠苗助长。大到《汉之云》，小到《姜太公的小岛》，无不如此。

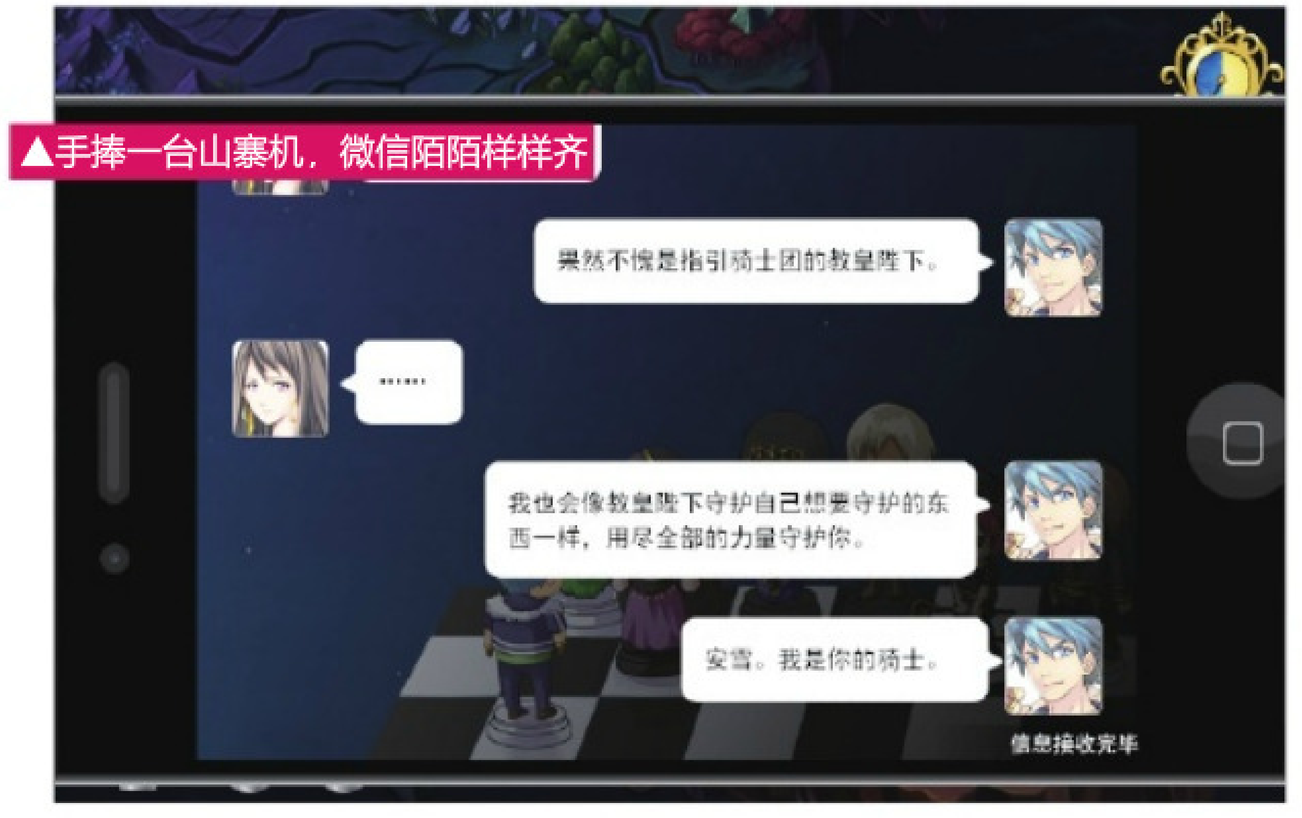
确实，在各种新奇设计的外衣下，这个故事终究难逃乏味的结局。或许从出生的那一刻起，“永夜”就选择了一



▲游戏中有许多讽喻现实的地方，但将三次元世界的事件生搬硬套到二次元中，是否有些粗暴



▲没错，在隐藏剧情中，女主角安雪才是最终的罪魁祸首。人性是黑暗的，所以最好谁也不要信



▲手捧一台山寨机，微信陌陌样样齐



▲资金不足之下，游戏完全可以追求风格化。但永夜强撑出来的华丽和大气却显得异常仓促

条错误的道路。它将新奇作为起点，兜了一个巨大的圈，最后又回到各种国内RPG常见的设定中。与其如此，我认为在当下市场中或许更珍贵的剧情，是可以来源于各种常见的设计，但终结于足够富有新意的结局。

游戏性：被加速的战棋

游戏设计了连击系统，通过连击可以快速积攒能量，同时通过星座系统放大招，但如果没在规定的时间内击打敌方，连击数量便会逐渐减少。战斗用时和连击同样影响到战斗评价，所以对玩家而言至关重要。玩家不得不在对方攻击的同时思考自己下一回合的战略，战斗带给玩家的紧张程度和压力感便猛升。（尽管补丁做出了相应的修改）但传统战棋其他战略因素似乎没了影子。游戏地图只有几张，而且除了地势高低之分之外，地形没有什么特殊效果。己方人物，无论兵器是枪是刀，普通攻击距离都只有一格，而且平衡度不高。剧情设计中科学和魔法的描写，也同样很少走入游戏本身。同样，游戏值得挖掘的元素也有限，耐玩度的低下导致49元的作品性价比遭到许多质疑。

游戏中一共有三十余场战斗，鉴于流程长度有限，某些战斗即便单调乏味，但也能容忍。敌人的AI依然很低，没有范围和站位的概念，完全是一堆找打的木偶。玩到后面提高难度也仅仅是增大敌人数量和血量，一批一批往前冲，义无反顾地送死，而且仅有的技能无非是普攻或者回复。战斗评价的指标也同样单一，缺少能让人眼睛一亮的设计。Boss也只是增强版的杂兵，除了血厚攻强之外，不具有更多战略性。

许多战斗设计确实是亮点，比如索尔和奥里斯中期的单挑。但整体剧情中没有通过战斗刻画出主角在不同的场景中经历的各种风险。同样，战棋战斗中的对白和事件最让玩家刻骨铭心，但故事中仅仅在早期出现过几次。但“永夜”的战斗总给人感觉是每到一个场景看剧情之前就要打一大批被描述为魔物或者士兵的小怪。游戏的流程也变成了“打怪→对话→打怪→对话”，战斗和剧情并不连贯，缺少那种在危机重重时生死攸关的紧迫感。所谓的星座系统，和游戏本身的进程和剧情也是脱节的。最终导致的结果，使得“永夜”的战斗系统显得平淡无奇。一周目通关后，游戏有些可以往深挖掘的地方，但这种刷怪、攒钱、打挑战关等的挖掘，已经背离了作品的初衷。

游戏试图追求华丽的画风和音效。但由于资金的缘故，最终显现出的效果却非常滑稽，剧情画面有些类似网上各种同人画，音乐则总是那样几首，Q版的战斗人物配上史诗般的音乐，显得很离奇。加上剧情上的平庸，终究给玩家一种业余的气息。如何将画面、音乐、剧情和游戏性合理重组，带给玩家最完美的游戏体验，“永夜”的路还有很远。

从剧情和游戏性两方面我们同样不难看出，“永夜”试图打破旧有的刻板游戏制作思路，却依然没有逃出如来佛的手掌心。看似惊天动地的大创意和开天辟地的野心固然可贵。但可行度到底如何，却是个巨大的难题。同样值得一说的是，即便是长达一年多的制作周期，在发售前夕制作方依然显现出了仓促。不但宣传力度不尽人意，早期的版本中游戏优化也令人发指，引来颇多非议。不难看出，国内数量正在激增的小型制作工坊看似富有活力而充满创意的背后，距离逐渐成熟依然任重道远。

结语

在一年半前“永夜”第一次与玩家见面的时候曾名为《永夜事件簿》，后更名为《永夜协奏曲》。而最终，制作人还是将标题更为有些陈词滥调的《永夜幻想曲》。一个小小的标题，或许能反映出制作人与现实不断妥协的过程。

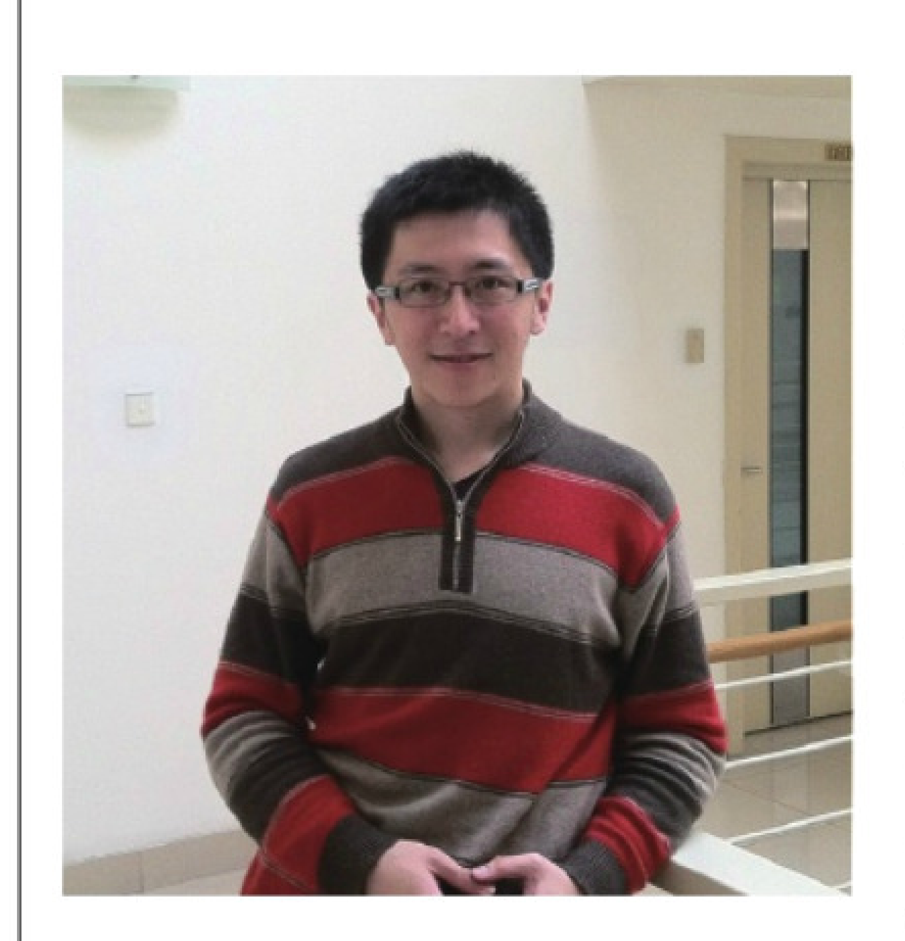
“永夜”打着独立游戏的招牌，确实看上去很炫目。但和主流游戏一样，独立游戏也有优良中差之分，并且做出一款优秀的独立游戏的难度远远大于制作出叫好又卖座的主流游戏。离优秀的标准，“永夜”还有一定距离。

在“永夜”中，我们不难看到生活在夹缝中的中国当代独立制作人的生存状态，与此同时，他们对自己的定位也同样非常模糊。虽然处于独立的地位，“永夜”在创作目的上又想引人深思又想小赚一笔，在世界观上试图兼顾奇幻、科幻两大元素，在战斗系统上战略性和技术性样样俱全，在剧情上爱情、阴谋、幻想和现实无奇不有，甚至升格为艺术的境界。但想一举达成这个标准，和凭借几款游戏复兴单机市场一样是可望而不可即的。

对于这个时代下任何一个制作方而言，无论眼前的道路是商业还是独立，稳重踏实地规划自己的蓝图，吸取过去的经验教训，凭借不断的制作积累对游戏元素的理解，从而逐渐向自己的理想努力才是达成理想最好的途径。成功与否，我相信，“永夜”将是制作者踏出的第一步。

活在理想乡——专访“永夜”制作人柳柳

■晶合实验室 Joker



《永夜幻想曲》上市后，这款由“RM”制作、同人游戏气息浓厚的作品，让柳柳一时间陷入了一个争论的漩涡。“永夜”49元的定价让许多初期还在关注的玩家望而却步，同人游戏商业化过程中，第一款作品是应该以人气为重还是利益第一？一些需要同市场妥协的问题在一个理想化的游戏制作人面前，形成了一些矛盾，这些问题出现的第一时间柳柳也在国内某知名游戏网站的论坛上开贴同玩家进行交流，效果现在来看并不理想，但至少表明了他作为一个游戏制作者对玩家和自己作品负责的态度，这是值得肯定的。

大众软件：以下简称“大” 柳柳：以下简称“柳”

大：“永夜”上市之初经历过一段时间的跳票，并且名称也经过很多次修改，这是什么原因？有什么困难么？

柳：《永夜幻想曲》在最开始立项时，还是一个小型的非正规游戏，并在研发仅仅2个多月后就放出了试玩版。随着制作过程中想法不断扩大，最终我们决定走正式发行的路线，重制了包括技术底层在内的所有东西，这耽误了挺多的时间。为与之前的试玩版区分，就更换了游戏名。困难肯定遇到挺多，不过绝大部分都是和人、钱相关，说起来挺无聊的……

大：游戏的定价就中国单机市场来看，明显是有点高的，为何决定以这个价格试水市场？如今的销量如何？

柳：《永夜幻想曲》定价49元，确实属于国产游戏中定价最高的一类。我理想中，一款长篇剧情、为玩家提供20小时不重复体验的游戏，其内在价值应该是值45元的。同等长度与水平的剧本小说，售价尚有30元左右，甚至游戏音乐抓出来做CD售价尚有20元，游戏的体验就这么不值钱么？所以我们这次定价也是想做诸多尝试，试一试能为这个价格付费的玩家有多少。最后实际销量结果当然非常惨，目前毫无试玩和前置品牌的情况下，确实没有多少人敢直接购买。总销量2000多吧，和零售商分成后，这销量显然距离回本差太远了，1/10都不够（笑）。

大：为什么没有试玩版呢？以后对“永夜”有什么后续计划吗？

柳：“永夜”的后续计划当然是有的。毕竟这种直接出售的数字版销量不佳是我们在上线之前就已经知道的，试水性质浓厚，只是销量比预期更低一截。之前没有马上推出试玩版，是因为试玩版的内容量是我们很头疼的问题。《永夜幻想曲》是比较传统慢热的游戏，短篇试玩版完全无法展现其剧情推进与系统展开的亮点，所以我们考虑会出包含了4~6小时超长内容的试玩版。与此同时，我们还在制作游戏的日语版和英文版，准备用“永夜”的国际版作为敲门砖试一试海外市场。可惜目前海外版的配音人员还没有着落，不知道海外的玩家最后能否接受大段英日文字幕、中文语音呢（囧）。

大：六趣公司自身的定位并非是单纯的游戏制作，而是推广游戏开发工具，可否详细的给读者解释一下您的公司的定位和主营的方向。

柳：我们主营的网站66RPG是以游戏制作为主题的网站。我们希望不断降低游戏制作的门槛，让不具备程序、美术等相关专业技能的普通人，也能像写小说、拍DV一样轻松地制作出游戏，使游戏成为普通年轻人可轻易使用的艺术表达形式。我们已经推出了《橙光文字游戏制作精灵》，这是一个能够非常快捷地制作恋爱、解密、悬疑、养成类AVG游戏的工具。以后我们也会对“橙光”不断升级，加入如战斗等更多种制作类型。用橙光制作的游戏，可以直接输出PC端、Flash端，过两个月后还会增加iOS端和Android端。我们的制作工具是完全免费的，只会对其中的一些高精度游戏素材出售使用权——比如你希望使用我们提供的1280x720正版场景图，那么加上白天、黄昏、夜晚等环境变色，也只需要几块钱而已，不足自己绘制成本的百分之一。

大：今后是否还会推出“永夜”的续作？

柳：如果有可能的话，我还是很希望“永夜”能够推出续作的。实际上，“永夜”的世界比现在设计的要大得多，比如游戏中的东大陆其实是有五个风格各异的国家，其详细设定与故事线都已经基本成型，但游戏的主剧情中，只途经其中的两个国家而已，剩下的内容，本就是准备放在续作里的。

同柳柳聊天的过程中，能够很明显的感受他是一个对国内单机市场很有理想和想法的人，但是，在某种程度上来说，这种生活在理想乡的制作人的想法总是有些简单，“相比挣钱，我们还是更希望先把原创游戏这个市场做起来。”这是柳柳在于我交流中流露出的他的理想，这是一个很宏大的目标，也不是单纯靠着一个团队、一两款游戏就能成功的事，但是有这种理想来支撑自己事业的人，是值得敬佩的。“永夜”虽称不上成功，但对于这个新成立的团队来说，也是一笔宝贵的经验财富。六趣是一个充满了理想气息的团队，这种看似傻气的理想，却是值得尊重与肯定的，最后我们祝福他们，有朝一日能够真正建立起他们自己心中的那个理想乡。P

俯仰终宇宙，不乐复何如
——“轩辕剑”与《山海经》的亲密接触

■北京 Blood

一、山之巍巍

在还没有仔细读过《山海经》之前，其名已然如雷贯耳。

幼年时读《封神演义》，十分着迷，有长成后读马尔克斯《百年孤独》的惊骇，对于狂放的想象力和统率一切的叙述，我向来又敬服又嫉妒。再大一些，曾经一头扎进明清笔记和章回小说里，《西游记》《聊斋志异》和《陶庵梦忆》自不必多言，另有一本印象极深的是李汝珍的《镜花缘》，诙谐辛辣，前半本尤其好。

而在少年时代中，最具浓烈色彩的是武侠、玄幻小说和单机RPG。

与“轩辕剑”结缘是从《天之痕》开始的。水墨画般的风景图，多年后依然在反复Play的音乐，美妙玄虚的氐人国和仙人世界，丝丝萦绕的细腻情感刻画，于彼时的我而言是一道烙印。迄今“轩辕剑”系列已有十部作品，而在这其中，我依旧最爱《天之痕》。

至高中时，我开始自己写东西，一方面出于汲取知识的饱满欲望，一方面出于朴素的装逼企图，开始攻古典文献，终于买到一版白话图解的《山海经》。

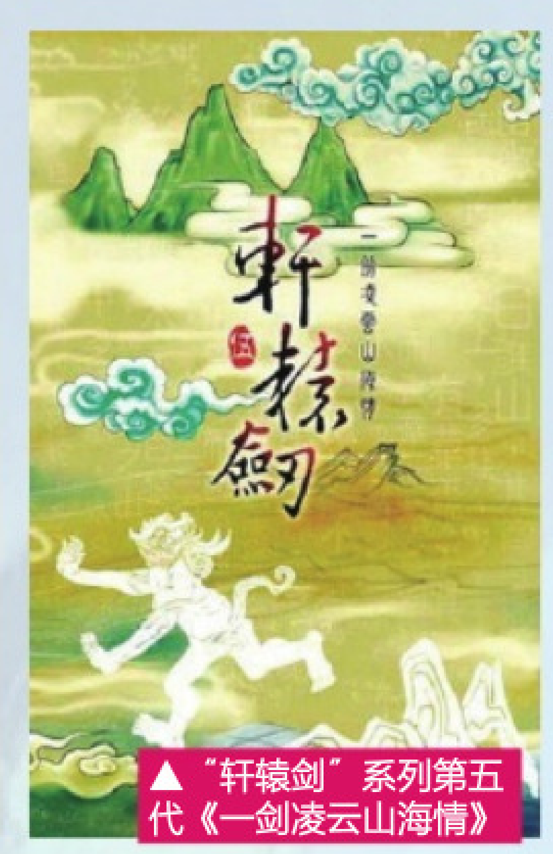
刚读到序言时还颇是不屑，只觉引经据典甚是厌烦，待看见它说“《封神演义》和《镜花缘》的故事素材和艺术构思不少都取自于《山海经》，而作者的想象力也多受《山海经》的启发”，大惊，于是赶紧往后读。

这趟阅读之旅用了许久，最痛苦的是完全记不住。但抛开这个目标性极强的因素，阅读感受仍是相当喜悦，在目眩神迷之余，屡屡发现我已然“识得”这许多神魔精怪，《天之痕》里面的那些怪物们（如当扈、延维、肥遗）尤其亲切。

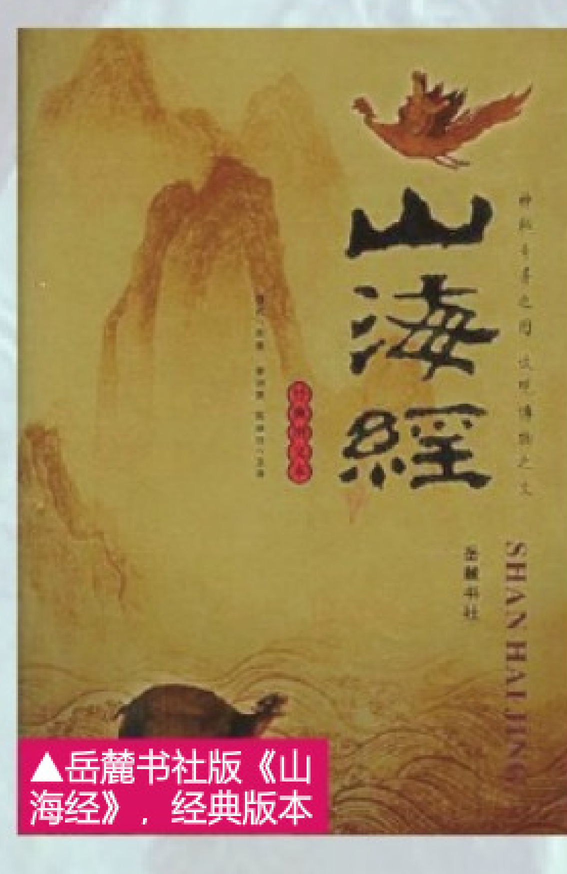


▲《轩辕剑六》的盘古造型原画


▲“人身生毛”形如猩猩的毛民们



▲“轩辕剑”系列第五代《一剑凌云山海情》



▲岳麓书社版《山海经》，经典版本



▲海底世界初遇氐人国

同时也是震撼的——竟然有这么多的元素都是出自这里！它怎么可以这样全乎！

读毕，澎湃之心潮久难平静。

陶渊明曾为山海经写下诗十三首，第一篇即云“泛览周王传，流观山海图。俯仰终宇宙，不乐复何如”。当时深以为然。读这样的古籍，是会有心胸陡然打开的畅快感的——五百余座山，三百余条河，无数奇珍异兽、历史民俗，它以这样粗犷简略的笔调叙述，而想象又是如此浪漫而凶悍，呈现是这般荒诞不经、光怪陆离的世界。

于如今已经习惯了逻辑化思维的我们而言，《山海经》是对思维常规限制的重大突破。“荒诞不经、光怪陆离”在我的词语储备中，是再美好不过的形容。它好就好在，拥有一种难能可贵的浩瀚，仿佛充斥着无尽的可能性。

这其中感觉，好似从逼仄压抑的屋子里走出去，突然之间，走入天地初开的洪荒之境，迎面是朗朗清风，抬头是璀璨星空。视野砰然打开，而呼吸为之一畅，可遨游于四海之间，纵横于大荒之上。

二、海之泱泱

在那之后的年月里，越来越多地发现它的踪影。在各种玄幻小说里都能看见《山海经》的素材，其中最具有代表性的就是树下野狐的《搜神记》，他等于在自己笔下完全重构了山海经中描绘的大荒世界。

除此之外，就是不得不提的“轩辕剑”。

或许是DOMO小组的偏爱，或许是之前简单粗糙的世界架构难以为继，在“轩辕剑”后期的一系列作品中，古典文化的意味愈发浓重，线索处处可见。纳伏羲女娲造人、盘古开天辟地等上古神话之光，掠《山海经》中名山大川、奇珍异兽之富饶丰美，不断填充、不断完善，终于奠定其基本世界。

如果说二代是一个尝试，《天之痕》也只是开始阶段的运用（除却怪物之外，还有氐人国、昆仑建木等），那么，至《轩辕剑五》中山海界的出现，它已经从这座大矿藏中刨出了大部分的设定架构，甚至可以说，“轩辕剑”与《山海经》已然绑在了一起。

——毛人国、厌火国、焦侥国、白民国……这些只在《山海经》中以简略的叙述露了头脸的奇异国度，在《一剑凌云山海情》里忠实地生长出来，共同构建起这个奇诡又瑰丽的山海界；而那些字里行间的异兽们，如蛊雕、蛑鳖鱼、絛傭、九凰等，宛如从书中爬出来了一般，活灵活现，其形状姿态几乎与书中所叙只字不差。

这一趟游戏走下来，堪堪可称“山海经列国游记”。

《山海经》为诸多作品提供了创作蓝本，上文所叙只是其中一二。

它就像一处甘美的水源，滋养了无数作者的想象力。亦像一座丰厚的矿藏，一旦入宝山，必不会空手而返。最特别的地方在于，只要你肯用心开发，每个入得宝山者，都能取得与他人不同的宝物。

之所以能够成为“大众创作蓝本”“怪物来源设定集”和“装逼必备工具书”，除了能滋养想象力之外，主要是它知识的广博和丰富性使然。

这是一部相当奇特的古籍，因综合了各种知识而无法为之定类，名山大川、动物植物、祭祀礼制、神话故事，这种种皆在其中，更记载着无数历史、地理、文学、医学、宗教、民俗、绘画艺术、神话传说、奇趣佚事、杂论等多方面的宝贵知识。

关于《山海经》究竟是一本什么书，众说纷纭，且各有各的依据，难成定论。

据各版本序言所叙，有将之列为史部地理类书籍，有将之视为术数略形法家类，也有说它是神怪类的，《楚辞》归之为巫卜星相性质的书，《四库全书》却说它是“小说之最古者”。司马迁在《史记》中说，“至《禹本纪》，《山海经》所有怪物，余不敢言之也。”

鲁迅给了个相对靠谱的解释，“古之巫书”。

最早，巫史并未分家，所谓的“巫师”身份是世袭的，积累各种知识、采编奇闻异事，一代一代将所见所闻以口耳相传，以此保存。《山海经》的原始资料便源于此。战国时期方有人将之编撰成文，汉代经增删润饰，终成今日之

《山海经》。

还是今人聪明，不稀罕花太多心思玩这定性的把戏，只送了一顶高帽曰“古代的百科全书”，倒也深具说服力。

在后人对《山海经》的注释中，最为世人所认可的经典版本是西晋郭璞的注释。

有些时候，难免想感慨一声——都说《红楼梦》养活了一批人，《山海经》又何尝不是？形式迥异而已。

三、卷帙浩繁

整个“轩辕剑”系列，已与《山海经》密不可分，其取材于此的部分数不胜数，在此仅能罗列一二以飨读者，博诸君一笑即可。

怪物一、当扈（出自《天之痕》）

之所以对当扈印象深，理由很简单——收了这个怪喂给小符鬼，能学会“如沐春风”。

《山海经·西山经》有云：“（上申之山）其鸟多当扈，其状如雉，以其髯飞，食之不眴目。”郭璞在《山海经图赞·当扈中》注释曰：“鸟飞以翼，当扈则须，废多任少，沛然有馀”。

寥寥数笔，大意也简单，说是当扈鸟形状如普通野鸡一般，但其他鸟都是凭借翅膀来飞，当扈却是用胡子来飞的。

怪物二、九凰（出自《一剑凌云山海情》）

这位Boss即为传说中的“九头鸟”，山海经称之“九凤”。

《山海经·大荒北经》有云：“大荒之中，有山名曰北极天柜，海水北注焉。有神，九首人面鸟身，名曰九凤。又有神，衔蛇操蛇，其状虎首人身，四蹄长肘，名曰强良。”

郭璞在这一段的注释我暂且没瞧见，不过他在《江赋》中曾提及“奇鸧九头”，说的应对是这个九头人面鸟身的家伙，即便不是，也当是同属于九头鸟类别。九头鸟是身有九首的凤，是战国时代楚楚国先祖崇拜的神鸟，又因古汉语中“九”与“鬼”同音而另有“鬼鸟”之称。

这个BOSS活脱脱是从山海经中走出来的，已完全不必我赘言，只是腹部写了名字的片巾甚是喜感。

怪物三、蛛鳖鱼（出自《一剑凌云山海情》）

最早直觉这厮应当也是出自《山海经》，但并没有找着相对应的怪物，后来意外发现，原来是“珠鳖鱼”，差了一个字。

《山海经·东山经》有云：“葛山，澧水出焉。中多珠鳖之鱼，如肺而有六足，目有珠。其味酸甘，食之不厉。”

《山海经图赞》有云：“澧死戱鳞，状如浮肺，体兼三才，以货贾客。”

又有《吕氏春秋》曰：“鱼之美者，澧死戱鱼，名曰珠鳖，六足，有珠。”

“如肺而有六足”，这样清楚的意思也不必我重叙。而改“珠”为“蛛”，究竟为何意，不便臆测。

场景一、氐人国（出自《天之痕》）

海底这座美轮美奂的瑰丽王国，在一周目通关的时候实打实惊艳到我。除了脾气如爆炭一般的氐人国女王，那两个美貌的氐人国战士也一样令人印象深刻。

《山海经·海内南经》有云：“氐人国在建木西，其为人，人面而鱼身，无足。”

郭璞注曰：“（氐）音触抵之抵。尽胸以上，人；胸以下，鱼也。”

郭璞是个好同志，不止负责注释，还负责注音。游戏里地点似乎没合上，而关于角色形象的设定与《山海经》、郭璞所云大致符合，唯有一点不一样——女王陛下是有肚脐的，胸以下并未完全是条鱼。

场景二、毛人国（出自《一剑凌云山海情》

《山海经·海外东经》有云：“毛民之国在其北，为人身生毛”。

《山海经·大荒北经》有云：“有毛民之国，依姓，食黍，使四鸟。禹生均国，均国生役采，役采生修鞈，鞈修杀绰人。帝念之，潜为之国，是此毛民。”

郭璞注曰：“今去临海郡东南二千里，有毛人在大海洲岛上，为人短小，而体尽有毛，如猪能，穴居，无衣服。晋永嘉四年，吴郡司盐都尉戴逢在海边得一船，上有男女四人，状皆如此。言语不通，送诣丞相府，未至，道死，唯有一人在。上赐之妇，生



▲“如肺而又六足”的珠鳖鱼原画


▲“九首人面鸟身”的九凰原画


▲“其状如雉，以其髯飞”的当扈



▲《轩辕剑六》狐精：妖狐一般是狐狸精修练、高人指点或吸收日月精华而化为人形的妖精。当中比较著名的狐狸精大多以化身妖娆女子等迷惑人的本领

子，出入市井，渐晓人语，自说其所在是毛民也。大荒（北）经云‘毛民食黍’者是矣。”

当年第一次读到郭兄的注释时，又惊又羡：他这是见过原著中毛民的活体么？

四、余音袅袅

如周绕国、厌火国、女子国等一系列山海界国度，皆与毛民国一般出自《山海经》，不再一一列举。而如盘古、饕餮、刑天等众所周知的角色，更是毋庸赘言。

这般略略盘点下来，竟也乐趣颇丰。好似回到当初的游戏之时，处处皆是惊喜，一大乐趣就是期待下一个异国、异兽的到来。更将《山海经》备在案头手边，走走停停，有熟悉之感时便翻阅一二。

方才列举毛民国时，再次想起了《黑龙舞兮云飞扬》中的多毛国，我也曾特意查阅，并未在《山海经》中发现云中界的来源，确是DOMO小组自个儿虚构的国度。但依旧常常觉得，它与《山海经》应当是有关的，因云中界这种种荒诞又别致的设定，气息与《山海经》实在很接近。

从整个“轩辕剑”系列而论，或许可以说，桃源界、云中界皆是山海界的前身，更严谨地说，该是三者皆有相通之处。桃源界的灵感大约源于桃花源，而云中界的灵感大抵也是从《山海经》中汲取的，只是修改、拓展得更多，由此成了架空之设定。至山海界时，终于堂而皇之让灵感源泉直接亮了相。

因此，我相当好奇，《轩辕剑六》究竟会呈现出一种怎样的世界架构？据官方所言，是以商周时期为背景，牧野之战为开端，几乎放出来的所有消息都指向历史。

我更关心的是，在之前几代，它已然开辟好这样广阔的战场，而至六代，究竟是要另辟领地，还是留存菁华？在从厚实的历史土壤里结出果实之余，是否会再度延续以《山海经》为蓝本的架构？是否会再现这种荒诞不羁的想象力？



▲《轩辕剑六》仙芝：昊天界唯一的植物，长年吸收天地灵气，拥有可与仙佛媲美的神力

□四川 艳红舟马

星际迷航
Star Trek: The Video Game

史诗级的星空冒险之旅！

制作：Digital Extremes
发行：Paramount Digital Entertainment
游戏类型：动作射击
上市日期：2013年4月23日
期待值：★★★★


游戏的两位主人公——柯克和斯波克，他们的外型与配音都直接取自电影


葛恩人是本游戏玩家面对的主要劲敌

“宇宙，最后的边疆。这是星舰“进取”号（Enterprise，旧译“企业”号）的航程。它继续的任务，是去探索未知的新世界，找寻新的生命和新的文明，勇敢地航向前人所未至的领域。”

——《星际迷航》

太空歌剧科幻作品中最知名的黄金搭档之一、来自《星际迷航》（Star Trek）世界的柯克船长（Captain Kirk）和尖耳朵斯波克（Spock）即将开始一场全新的史诗级冒险！不过，这里所指的并不是预计在2013年5月17日上映的好莱坞科幻大片《星际迷航12——驶入黑暗》（Star Trek Into Darkness），而是由Digital Extremes操刀制作的相同主题改编游戏——《星际迷航》（Star Trek: The Video Game）！

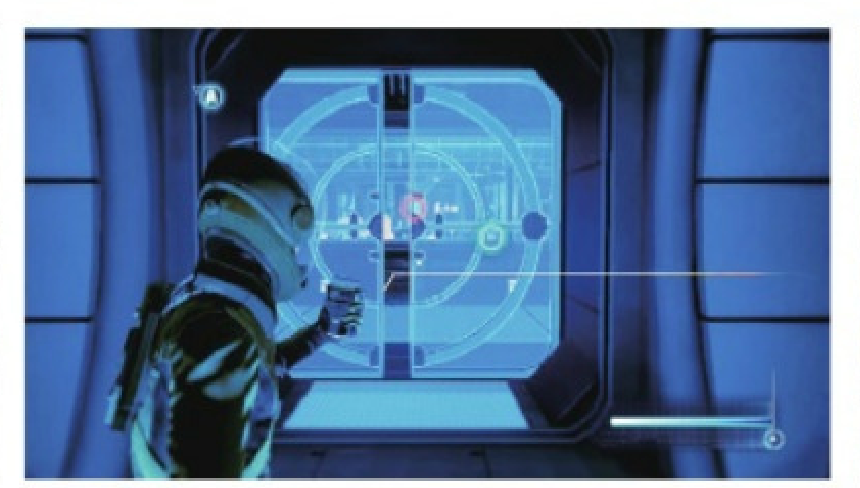
背景设定

必须指出，尽管这款由Digital Extremes出品的游戏预定在电影《星际迷航12——驶入黑暗》公映之前上市，尽管本作同《星际迷航12——驶入黑暗》确实存在着微妙的关联，但事实上，这部在同一档期推出的游戏并不是为了电影宣传造势而诞生的“商业化衍生产物”。最直接的证据之一，便在于本作的剧情是完全原创的，切入点位于电影《星际迷航11》和《星际迷航12——驶入黑暗》之间，担心“照搬电影剧情”的朋友可以安心了。

游戏版的《星际迷航》以电影《星际迷航11》演绎的事件作为契机：由于在《星际迷航11》的剧情中，自未来世界而来的大反派罗慕伦（Romulan）舰长尼禄（Nero）借助人造黑洞的力量摧毁了瓦肯（Vulcan）人的故乡瓦肯星，瓦肯人的科学家遂研制出了一座威力强大的行星工程装置“太阳神”（Helios），打算用它来建造一个新家园。不料，该装置首次启动便在星空外域生成了一个传送门，从中杀出了大批葛恩人（Gorn，《星际迷航》世界观中一种长相酷似迅猛龙的外星种族，之前仅在1967年的《星际迷航》TV剧集第1季第18集《角斗场》有过正面出场）。这些不速之客立刻看中了“太阳神”的潜能，打算将之强取豪夺之后改装成超级武器来征服银河。只是，有我们的万能主角柯克船长和斯波克在，葛恩人的邪恶野心又算得上什么呢？

顺带一提，本作的编剧是在相关业界小有名气，曾荣获BAFTA“最佳故


玩家可以在“进取”号上自由探索


三录仪在本作中的地位非常重要


就本质来讲，本作是一款基于“星际迷航”背景世界观的动作射击游戏

事”奖项的玛丽安·柯罗兹克（Marianne Krawczyk），其代表作即为PS平台上的经典大作《战神》（God of War）系列。除此之外，两位来自电影《星际迷航11》与《星际迷航12——驶入黑暗》的编剧亚力克斯·柯兹曼（Alex Kurtzman）和罗伯特·奥奇（Roberto Orci）也参与了本作游戏的开发工作，确保它无论是对熟悉“星际迷航”文化的迷友还是普通玩家都能产生足够的吸引力。

游戏特性

作为一款标准的《星际迷航》主题游戏，开发商Digital Extremes在很多细节诸如出场NPC、人物造型、场景铺建以及装饰风格等方面都下了不少心血，力求让本作看起来尽可能地忠实于原著（特别是电影《星际迷航11》）带给观众的那种独特氛围。这方面最鲜明的例子，莫过于游戏的所有核心角色对白配音均直接由电影《星际迷航11》和即将上映的《星际迷航12——驶入黑暗》对应角色的演员负责，例如两部电影的主演克里斯·派恩（Chris Pine）就在本作里为柯克献声。此外，玩家还能像在自己家里一样自由地探索座驾“进取”号的每个角落。按照制作者的说法，游戏专门参照了派拉蒙公司提供的电影《星际迷航11》“进取”号内景布置蓝图，其中还包括不少因故未能同《星际迷航11》观众见面的首次曝光场景！

从按下“Start”开始游戏的时候起，玩家就要从柯克和斯波克之间挑选一人来体验剧情。考虑到柯克和斯波克无论在性格还是能力设定都截然不同，玩家的抉择自然会直接影响实际的游戏体验。例如，根据电影《星际迷航11》的设定，本作的柯克继续保持那副玩世不恭的行事做派，而在《星际迷航11》里获取的光辉事迹则让他备受星际联盟舰队的其他成员（特别是异性同伴）的推崇。

相较之下，如果玩家化身为斯波克，尽管会因为该角色常年的“苦瓜脸”与血统问题而无法享受来自NPC的青睐，但当你华丽地施展身为一名瓦肯人天生具备的招牌技能，例如心灵融合术（Mind Melt，能让玩家短暂地控制包括敌人）和神经麻痹术（Nerve Pinch，近身瞬间KO指定目标）时，你肯定会觉得选择物有所值。

最后，官方还暗示在本作中即使是相同的关卡，具体内容也会因玩家扮演的角色不同而有所差异，这无疑提升了游戏的重玩价值。双主角系统还使得本作的Co-op系统变得理所当然，实际上，游戏中确实存在不少机关需要两名角色配合方可操作解除。在某些动作关卡里也强调两名主角充分配合，比如斯波克搀扶受伤的柯克紧急撤离，而柯克则腾出一只手操纵武器攻击追击之敌。

玩法卖点

归根结底，《星际迷航》是一款比较典型的第三人称动作射击游戏，玩家使用各种长枪短炮同敌人生死相搏构成了游戏的主轴内容。根据Digital Extremes的介绍，玩家在游戏中可以使用25种性能各异的枪械，而每种枪械均带有主次两种使用模式，比如相位枪（Phaser）通常情况下发射的能量束以杀伤攻击对象为攻击目的，但玩家切换到副攻击模式时，其能量束的威力就会减弱成仅仅能眩晕对手的级别。至于本游戏的其余元素如掩体系统、越肩视角打枪等等皆属当下同类游戏里的常见设计，在此不再赘述。

然而，Digital Extremes显然并不希望《星际迷航》成为一款单纯地拿“四下轰杀”做卖点的游戏——这样做很容易让游戏泯然于优秀同类作品如《战争机器》（Gears of War）系列的光芒下。为此，制作者特意加入了三录仪（Tricorder）的玩法作为补充。所谓三录仪，是指“星际迷航”世界观里星际联盟船员随身配备的一种多功能微型电脑，在本作中它将作为玩家的关键道具之一，发挥类似《蝙蝠侠——阿卡汉姆城》“侦探模式”的效果。换句话来说，玩家可以利用三录仪高亮标记出场景里敌人埋设的陷阱或炸弹，“透视”躲在障碍物后的敌人踪迹，或是用它来破解指定仪器设备的操作系统——破解过程将会以迷你小游戏的形式予以表现。最后，热衷体验太空大战的玩家也不会失望，部分关卡里玩家得直接驾驶“进取”号星舰同敌方战舰展开火爆对决。P



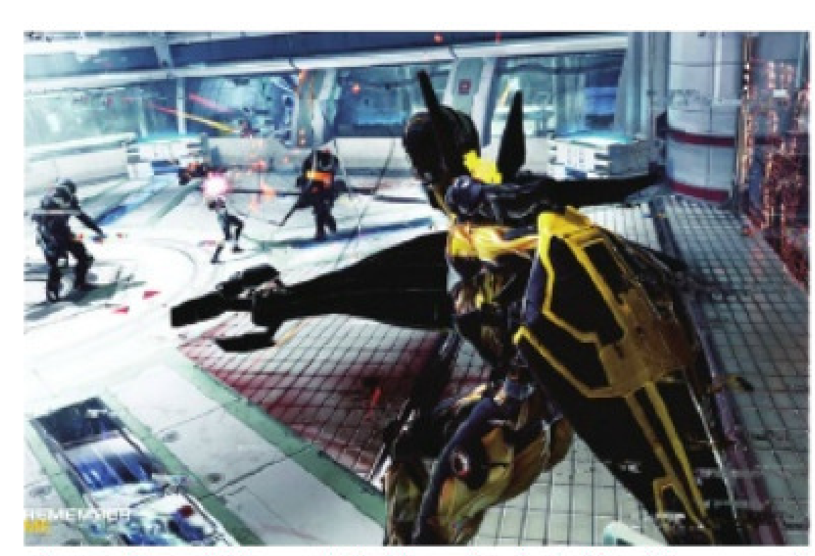
斯波克和柯克船长将会给我们带来一出全新的冒险传奇

■江苏 老黑

记忆猎手
Remember Me

赛博朋克时代的心灵捕手。

制作：Dontnod Entertainment
发行：CAPCOM
游戏类型：动作
上市日期：2013年5月
期待值：★★★★


在遇到无法物理杀伤的强力敌人的时候，玩家就需要以强制入侵方式式弄坏他们的脑子


完美连击不仅要求按键正确，而且还要求输入指令保持节奏——这很容易让人想起当年《鬼武者2》的“连一闪”操作

由于CAPCOM的外包游戏经常存在质量低下的问题，被ACT玩家普遍看衰的Ninja Theory新版《鬼泣》出乎意料的水准着实让不少观望者惊喜了一番。在与英国人结束了一段可圈可点的合作之后，颇有斩获的CAPCOM又看上了另一家不为人所知的法国制作组——Dontnod。由这家工作室负责合作开发的游戏《记忆猎手》（Remember Me，以下简称RM）无论是主题、背景还是游戏系统，都与CAPCOM之前的作品存在很大的区别。

“全面回忆”

在RM的世界观中，记忆移植于21世纪中叶成为现实技术。起初，这只是一种类似“脑后插管”的虚拟现实娱乐项目，然而在人类“受意识操控的高等动物”属性的指引下，该技术不可避免地遭到了滥用。经历过不幸的用户可以靠记忆移植摆脱悲惨的过去，不学无术的用户可以在拷贝技能和知识后瞬间成为强者，更有甚者还将自己的记忆全盘替换，试图开启全新的人生。在这种潮流的冲击之下，记忆移植从非法变成合法。到了游戏开始的2084年，全人类的记忆都已经被数字化处理变成了垄断组织Memorise公司主机中的一份份文件，通过无线网络，这家企业可以任意修改贮存在“终端”中的“数据”，由此操纵着芸芸众生的命运。对那些拒绝上传和下载记忆的少数分子，Memorise会派出自家的杀手（Memory Hunt）对其进行肉体消灭，以铲除不稳定因素。

游戏的主角Nilin，就曾经是Memorise公司培养的一名杀手，但她对自己的真实身份却一无所知。在游戏开始的时候，Nilin是重新开张的巴士底狱的一名重犯。之所以要选择逃出这里，在于她意识到脑中的所有记忆并不属于自己——一个名叫Edge的男性人格不断地提醒她所相信的一切都是伪造的，想寻回真正的自己，就需要首先前往由“头痛汤米”（Headache Tommy）掌管的黑市酒吧打探消息。

游戏中的未来派巴黎，是制作组根据Google Map卫星图片所进行的数字化再创作。Nilin需要在贫民窟、古典建筑和各种科幻风格的设施中飞檐走壁——与其说这是一部第三人称的《镜之边缘》，不如说它是科幻版的《刺客信条》更合适。事实上，Dontnod小组也


巴黎的地铁中活跃着一群被称为Looper的变异人，他们正是过度记忆移植的受害者


攀爬跳跃的流程依然是Ubisoft经典的“波斯王子”架势


未来巴黎的场景设计颇有《银翼杀手》的风范

确实有不少来自Ubisoft的成员。

“霹雳娇娃”

与《谍影重重》的主角Jason Borne不同的是，失去记忆的Nilin先前拥有的战斗技巧也一并被抹去了，脑海中留下的只有一些招式片段。这些零散的攻击动作，在游戏中被称为“预感”（Presence）。每当角色升级之后，Nilin就能回忆新的“碎片”，但光凭这些不成体系的一招半式是无法打倒任何敌人的，玩家需要在“连击实验室”（Combo Lab）中自由组合连贯的动作。除了在打斗中发挥控场、破防、浮空以及输出等作用以外，根据玩家收招时安排的带有特殊属性的动作，连击还能发挥出必杀、吸血和加快技能冷却时间一类的特殊效果。

游戏的战斗风格与CAPCOM的经典作品区别极大，并不强调站位、连段、反应和武器的运用（事实上Nilin全程都在徒手格斗），乍看上去与Rocksteady制作的两部《蝙蝠侠》游戏很相似：同样都有大量演出效果满点的随机动作，敌人在攻击之前都会有明显的提示，但实际操作起来的感受绝不是“阿卡姆”系列的变相QTE——不仅没有“一键自动反击”这种傻瓜式打法，而且玩家想要真正发挥连招的杀伤效果，就必须做到与屏幕上出现的按键提示同步输入，这样才能触发类似子弹时间的超杀效果。Demo开始的第一场战斗，Ninlin面对的只是几个没有任何护具的街区巡警，因此任何招式都可以轻松地将他们撂倒；但随后遭遇的则是Memorise企业的生化机械人，此时必须“组装”出合适的连招才能展开对抗。当Nilin目前装备的连招无法取得任何收效的时候，画面就会出现干扰波纹，提醒玩家进入Combo Lab重新编排组合，待准备完毕之后再回到现实中进行实战。

“盗梦空间”

除了颇为另类的战斗系统之外，RM还有一处向《盗梦空间》致敬的卖点，那就是“记忆入侵”。在演示Demo中，Nilin遭遇了Memorise派出的女杀手Olga Sedova。无论玩家在战斗中表现得如何，这场决战最终都会以主角在强制剧情中败北收尾。实现逆转的唯一方法，就是入侵Olga的记忆，从而改变对方的立场。

Olga之所以要接受这一任务，是因为她的丈夫David患有严重的意识衰弱症（一种由于过度记忆移植而导致的认知混乱）。入侵意识之后，首先Nilin会看到一段回放：Olga和David并排躺在Memorise的实验室中，在丈夫身旁的显示器中可以发现他的意识此时已经是一片混沌，充斥着各种骇人的影像和尖叫。唯一的治疗方法，就是将Olga脑中以往共同生活的记忆输入David的大脑。此时Memorise的医生表示，这项手术的花费极高，如果Olga能够接受Memorise公司追捕逃犯Nilin的赏金猎人任务，那么就能为David进行一次免费治疗。

接下来玩家要做的事情，就是对这段回忆进行干预，利用“蝴蝶效应”来颠覆Olga的认知。在这个颇具《暴雨》（Heavy Rain）神韵的界面中，可以互动的物品都会以透明文字框的方式标注出来，但这并不代表玩家只要依次点击就能大功告成。如果胡乱操作记忆传输设备，就会导致David的混沌意识逆向流入Olga的脑中，造成现实世界中的这位女杀手也变成不受理性支配的嗜血狂魔（而Nilin也会因为“秀才遇见兵”的狗血缘故当场死于非命）。玩家有很多达成目标的手段，Demo演示的方案如下：拔出David的麻醉面罩，打开手术台的固定装置，并且将兴奋剂注入静脉，让这个已经没有自我意识的壮汉因为剧痛刺激而陷入狂暴化，随即开始攻击医生，结果被赶到的Memorise保安人员群殴致死。在输入这段大肆修改的记忆之后，现实中Olga的立场也出现了戏剧性的转变——她不再寻求用Nilin来换回以往的生活，而是相信丈夫已经被害死，并且希望和Nilin一起加入地下反抗组织，让Memorise付出代价！

在饱受“炒冷饭”“不思进取”的骂名之后，一部素质优良、风格独特的新《鬼泣》，让我们又看到了“街霸”时代CAPCOM的锐意进取精神。通过与欧美制作组的密切合作，CAPCOM已经在日本开发商的西进征途上走出了一条希望之路。希望饱含诸多创新概念的RM能够再接再厉，为动作游戏的未来开启新的通途。P



死亡岛——洪流
Dead Island Riptide

狂风暴雨来袭警报响起！

众所周知，热卖的动作游戏主角其实是一份相当苦逼的职业——永远有数不清的杂兵怪兽需要他们来屠戮，永远有跑不完的机关场景等待他们来挑战。而对于“生存恐怖”主题的动作游戏主角来说，职业的苦逼程度无疑要更上一层楼——“逃出生天获得重生”几乎永远是遥不可及的梦想，“无穷无尽的生死逃亡”才是他们永恒的奋斗主题。对于《死亡岛——洪流》来说，这项看似毫无人道可言的理论几乎得到了完美的证明：在游戏前作的末尾，经历过各种冒险的幸存者终于坐上直升机踏上了回家之路，然而不等众人喘息片刻，一场突如其来的热带风暴再次将他们拍回了好不容易才逃离的死亡岛上。不仅如此，怒号的狂风与倾盆大雨彻底改变了小岛的地形，泛滥的洪水也成为了阻碍幸存者们再次逃亡的新障碍。面对岛上肆虐如初的僵尸大军，受困于恶劣天气之中的主角们又该如何挣扎求生？恐怕“团结一致奋力抗敌”会是他们唯一的选择——举个例子，在本作新增的水上战斗部分当中，对于乘坐小船摸索前进的玩家们来说，唯有保持齐心协力才能顺利解决四面八方泅渡而来的僵尸大军。最后，值得庆幸的是，本作的枪战比重得到了合理的提升。相比于前作“枪械靠边闪，大棒最靠谱”的系统设计，这种改变应该会让不少玩家松一口气。P

制作：echland
发行：Deep Silver
类型：动作射击
发售日期：2013年4月26日
期待度：★★★☆



战争游戏——空地一体战
Wargame : AirLand Battle

“马上撤退，否则我立刻把你们炸回石器时代！”

尽管即时战略游戏近年来的市场规模已经大不如从前，但我们依然可以在新游戏发售列表上找到几款值得一看的作品，《战争游戏——空地一体战》便是其中之一。这部游戏的时代背景设定为20世纪70至80年代，地点则选择在位于北欧的斯堪的纳维亚半岛上，至于交战双方自然是尚未停止对抗的华约与北约。显而易见，这种基于现实背景的即时战略游戏很容易让人联想到昔日Westwood出品的某些脍炙人口RTS作品，而开发商Eugen Systems似乎也乐于在业界前辈的制作经验基础上进一步加以发展。玩家可以在游戏提供的750种单位中挑选合适的兵种组建一支符合自己作战习惯的虚拟大军，同时如果玩家所选的兵种拥有相同的国籍，那么在战略层面上也会得到一些适当的增益。除了针对传统RTS的生产系统做出修改之外，《战争游戏——空地一体战》最突出的卖点便是强调了空军力量的战略地位——如果你对此类兵种的认识依然停留在“悬浮装甲车”的等级上，那么这部作品很可能会让你的印象有所改观：在游戏中我们可以接触超过150种现代化空军兵种单位，尽管拥有让人叹为观止的机动性和战斗力，但维持成本同样相当可观，并且在地面防控阵列面前依然需要选择回避。《战争游戏——空地一体战》支持大规模多人混战，有兴趣的朋友不妨关注一下。P

制作：Eugen Systems
发行：Focus Home Interactive
游戏类型：即时战略
上市日期：2013年4月23日
期待值：★★★★

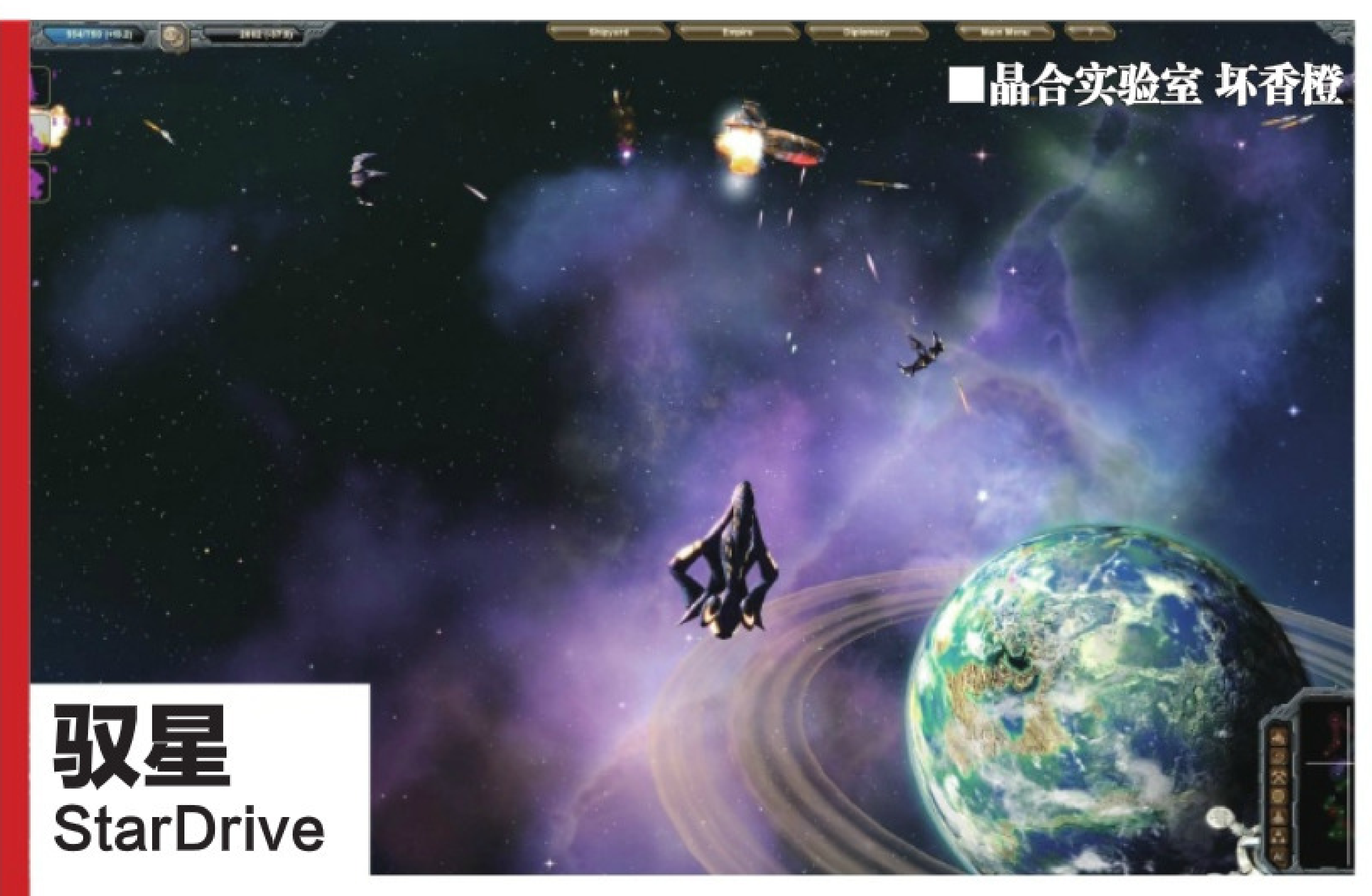


上帝模式
God Mode

奔跑、射击、撂倒敌人然后升级——复古模式再次上路。

必须承认，游戏的命名确实是一门艺术，朗朗上口的优秀名称可以有效地提升作品的知名度，蹩脚的名字则会直接影响广告公关的宣传效果——很显然，《上帝模式》（God Mode）便是后者的又一项典型范例：无论是中文译名还是英文标题，把以上这些关键字输入搜索引擎得到的结果十有八九会得到“作弊代码”一类的主题，严重地削弱了推广效果。不过，在某种意义上我们似乎也不难理解如此命名的理由——即便是以电脑游戏的标准来看，这部作品也确实算得上“古灵精怪”的评价：首先，这是一部充满了枪支与持枪敌人的游戏，作为主角你的任务就是以疯狂的效率连续开火撂倒面前所有不予合作的对手——看起来很像是一部标准的FPS？并非如此，这其实是一部第三人称射击游戏。其次，《上帝模式》提供了种类丰富的可升级武器与特殊能力，我们可以通过收集金币和提高经验来进行武器强化和能力升级，听上去十分复古对不对？没错，看看这部游戏的开发商你就不难理解这种设计纯属刻意而为。最后，如果你有兴趣去搜索一下《上帝模式》的发行商以往开发过的作品，那么对于这部游戏的实际特色可能会产生更直观的理解。无论如何，作为一部充满传统色彩的异类小品新作，《上帝模式》想必值得怀旧派玩家尝试一番。P

制作：Old School Games
发行：Atlus
游戏类型：动作
上市日期：2013年4月20日
期待值：★★★



驭星
StarDrive

白手起家，再次创造你的太空帝国。

经过将近一个季度的跳票之后，备受瞩目的太空探索Roguelike游戏《迈向星辰》（Star Bound）依然不见踪影——好吧，有时候独立游戏就是需要经过远超预期的等待才能浮出水面。对于钟情探索未知太空的朋友来说，换换口味消磨这段空窗期未尝不是个好主意，同为独立制作游戏的《驭星》（StarDrive）似乎是个不错的选择：和大多数“太空大航海时代”作品类似，在这部游戏刚开始的时候你所拥有的仅仅是一支不堪一击的羽量级舰队外加一处微不足道的行星基地，通过不断地探索外围空间并与遭遇到的新文明展开交涉与贸易，你可以一点一滴地积累力量扩充地盘，最终成为控制大片星域的新领主。一旦进入到了这个阶段，诸如外交会谈、技术研发、大规模贸易与间谍活动等传统“4X游戏”（explore、expand、exploit、exterminate，即探索、扩张、开发和消灭）必备的元素立刻会成为新的重点，“太空大航海时代”摇身一变亮出了“太空帝国”的风范，这就是《驭星》最大的魅力所在。玩家可以通过模块化的工具对太空舰队的所有单位结构进行自定义编辑，最有趣的是，除了可以像操作即时战略游戏一样指挥战斗之外，我们完全可以像操作射击游戏一样控制单架太空船投身战斗。这部奇妙的作品将在2013年4月底正式上市，敬请期待！P

制作：Zero Sum Games
发行：Iceberg Interactive
游戏类型：策略
上市日期：2013年4月27日
期待值：★★★☆



拯救在纽约

——《孤岛危机3》评述专题

■ 策划 本刊编辑部

导读



CRYSIS 3 大纽约的狩猎季——评《孤岛危机3》

纵然背负着“形式大于内容”“主机性能演示Demo”等等来自吃不到葡萄说葡萄酸的玩家们的非议，但不容否认的是，2007年的《孤岛危机》是FPS发展史上一部里程碑式的作品。沙箱地图为其带来的不仅是超高的自由度，为“主视角射击游戏中如何表现主角的超能力”这一课题也给出了完整的解决方案。当然，还有“显卡危机”对游戏图形技术和硬件市场产生的持久震撼。两年前主攻主机平台的《孤岛危机2》由于受到主机机能的制约，因而放弃了开放式结构。虽然纳米服的超强机动力让封闭场景在垂直空间上增加了许多值得玩味的内容，并且在线性关卡的设计上也体现出了较高的水准，但由于2代就主机硬件和玩家口味而进行的技术层面的妥协，还是受到了核心用户群的广泛批评，而如今的《孤岛危机3》（以下简称C3）又是怎样的一种状况呢？

个人化的地球反击战

最新发售的C3可以算得上是一部对“孤岛危机”品牌的总结之作，它将之前3部作品（含1代资料片《弹头》）的特点综合到了自己身上：在场景设计上，既有1代的原始森林，也有2代的纽约都市，构成了独特的都市丛林风貌——将纽约与外界隔绝的巨型纳米罩，让这座城市变成了一个实质意义上的“孤岛”；在“显卡危机”指数的问题上，既有跨越时代的图像效果，同时又不至于非要时空机器给大家送来2015年的高端显卡之后才能流畅运行。只要没有Ultra强迫症，时下的中高端配置足以应付本作；在游戏结构上，既有初代的开放式框架，同时又保留了《弹头》的脚本触发机制，并且发挥了2代在氛围渲染和代入体验方面的优势，使得游戏在自由度显著提升的同时，并没有出现演出效果与故事叙述方面的失控。

说到故事，《孤岛危机》的剧本从一开始就没有经过系统的规划（也就是“编到哪算哪”），C2试图将初代充满悬疑和硬科幻味道的故事，变成大众口味的，能够更加招人待见的“孤胆英雄只身对抗世界末日”的好莱坞模式，虽然做足了气势，可惜在叙述上漏洞太多，以至于让老玩家们有吐槽无力之感。

相对于Crytek最擅长的技术，C3在叙事层面上的进步更加值得我们脱帽致敬。它不仅在前作明显玩脱线的故事之后续写了一个能说得过去的剧本，而且还能够将之前作品中出现的重要线索和人物连成一片，把故事编圆。与C2一开始就试图将玩家丢入由各个派系、各种阴谋论交织在一起的宏大背景不同的是，本作故事的着眼点相对较小，它试图以3名核心角色——借尸还魂的先知（Prophet），主角当年的搭档疯子（Psycho），以及抵抗组织的技术专家及首领克莱尔（Claire）为着眼点，用个人化的故事来表现“地球反击战”的宏大篇章。虽说故事没有也不可能摆脱“孤胆英雄力挽狂澜拯救人类”



疯子在剧本中扮演着着串起系列故事主要线索的重任



光线追踪技术使得户外的光照效果已经与现实世界无比接近

的模式，但本作却成功地加入了一个对于每一个纳米服的用户——也就是玩家而言非常有思考价值的主题。

如果说C2主角是“不知疲倦的罪恶终结机器”这种套路，那么C3中每一个角色所作出的抉择，都可以看出明确的动机，并且受各自的背景、感情和情绪所支配。纳米服作为一柄双刃剑，在给予士兵远远超越生理极限的战斗力之余，这件基于外星种族Ceth科技打造的盔甲也在慢慢蚕食着使用者本人的自由意识。这一原始设定，就是本作矛盾冲突的导火索——同样身穿纳米服的疯子被恶魔公司CELL逮捕后遭残酷“剥皮”，他在满腔的怒火和仇恨的驱使下向这群野心家展开复仇。生理上遭受了非人的折磨，心理上的痛苦更让疯子处于崩溃的边缘，因为他发现离开了纳米服的自己拯救不了任何人，甚至无法做出一件与“英雄”身份相符合的事情。在曾经参与“剥皮”的疯子女友克莱尔看来，与纳米服合二为一的先知根本算不上人类，因此她对这个人类文明仅存的希望并不信任。拥有超强意志力的先知抵制住了纳米服对肌体和心智的入侵，始终以主人的姿态驾驭着这一神兵利器。他坚信士兵在战场上最可依靠的不是先进的武器装备和情报，而是自己的意志和智慧。“究竟是纳米服成就了超级战士，还是超级战士成就了纳米服”这一讨论，也成为了贯彻整个游戏过程中的一种思考。

走下神坛的“钢铁侠”

以“钢铁侠”模式扮演超级英雄的FPS，都会在系统设计上遇到这样一个难题：一味地突出“行头”，就会给射击和动作元素带来严重的干扰，像纳米服这种拥有“草上飞”“水上漂”“金钟罩”“铁甲神拳”等等可以将主角彻底超人化的神器，如果真的在游戏中将这些特点全部做出来，则战术、走位等等FPS必备的元素统统都不重要了，玩家只需以主战坦克的姿态一路碾压即可。为了避免这种情况出现，Crytek从一开始就将纳米服设计成了一种辅助型的装备，如果玩家真的相信穿上它之后就成神了，那么很快就会发现牛皮哄哄的Nanosuit根本就是一件“皇帝的新衣”。就拿最有可能影响平衡性的护甲和隐身两种模式来说，防护状态下也只能让诺曼（Nomad）在只有AK的敌人面前顶一小会儿，暴露1秒必然能量空管，第2秒生命垂危，第3秒必然当场挂掉。过快的能量消耗速度，也使得隐身模式只能用于暂时躲避敌人的视线，好给主角的换位争取时间。真正决定一场战斗最终结果的依然是玩家的战场意识，以及跑位、射击这些最基本的操作，这也是发挥纳米服战斗力的前提。1代的纳米服是系列作品中功能最完善，也最有平衡性的作品，然而这种德式的严谨却使得玩家的游戏体验变得相当生硬。在高难度之下，遇到敌军巡逻队的通用做法就是开启隐身迅速占领有利地形，然后力争第一时间实施“团灭”。如果被敌人发现，就开启防御模式找地方蹲着等能量回复，然后重复这一过程。遇到据点，依然是“隐身→开打→蹲坑”的循环。

到了2代的时候，Crytek明显针对主机玩家的特点，对纳米服的功能进行了极大的优化。不仅功能操作依靠手柄上的D-PAD就能轻松实现，而且对隐身和装甲模式进行了大幅度的加强。这种改进是非常必要的，因为2代相对狭窄的城市场景，极大地提升了游戏的节奏和战斗的激烈程度，上述两种技能以往所充当的“死亡延缓器”（目的是让玩家利用纳米服所创造的短暂战术优势来找到掩护），变成了实质意义上的“死亡缓冲器”（使得在正面交锋中出现不利局面之后靠超能力硬扛）。Crytek试图在C2中创造城市游击战的感觉，让我们体验在火力处于明显劣势的情况下，利用机动性的优势将大批敌人玩得团团转的欢乐，他们也的确在游戏的前半段流程中做到了这一点。隐身、防御、速度这3项让玩家在不利情况下提供逆转机会的技能，在游戏中变成了暗杀、游击和正面强攻这3种战术实施的前提，在打法上也呈现出了立体化的效果。然而，纳米服的技能升级体系却让游戏在进入中后期之后陷入了极大的不平衡——纳米服升级到最后，盔甲本身就能将75%的小口径弹药攻击直接弹开，虽说此时的敌人是以使用能量武器的Ceth外星人



蛮牛打法经常会面临被前后夹击的严重后果，一般还没等玩家启动护甲，先知就已经挂了

为主，但能量消耗几乎可以忽略不计的隐身技能，让玩家可以无视道路上的一切敌人，直接冲向关底。只要还有点方向感，人人都可以无伤最快速通关！

C3对技能体系平衡性所进行的调整，其目的是将玩家的地位从前作纳米服所赋予的“全知全能”，变成现在的“一专多能”。在初始状态下，加速技能被更为平民化的“人肉加速跑”所取代，直接消耗体能，并且和传统FPS一样跑一会儿就跑不动了。从性能上看，速度不如1代那样风驰电掣，而且跑的距离也没有2代远。隐身技能如果不加+50%的强化效果，维持的时间和距离基本上也是和初代一致。在削弱C2这两个不合理的设计之后，引入的购点升级系统使得技能培养方向更具策略性，角色不可能向无所不能的方向进行成长，而是更有针对性，玩家必须根据自己的需要进行选择。如果你觉得装甲能力被削弱了，或者速度模式没有了，那么就要看看是否选择了相应的升级模块；如果你觉得装甲模式太重，那么可以选择升级轻量装甲；如果你觉得自己不够“肉”，那么可以选厚重或者反弹式；如果想获得高阶的潜行辅助技能，那么自己就必须承受“无限脆皮”的代价。此外，想获得100%的战斗力，就必须配合对应的强化模块，而这些“插件”是不能全部加载的，进潜行模式要换潜行模块，打狙击战要换稳定射击模块，下水了就要换水下速度增加模块，做每个动作之前都要换到对应的模式才能获得最佳效果。这种操作被不少玩家批评为脱裤子放屁，在功能上也有相当多的鸡肋成分，就拿跳跃、攀爬强化模块来说，没升满也不会有爬不上的墙，升满了之后，不该爬上的墙（比如地图的边缘）依然爬不上。然而这种看似是“无事找事”的操作，也在逼迫玩家将自己所扮演的角色往专精的路线发展。



用重火力和强化装甲去硬拼，把游戏玩成CoD，在常规难度下是可行的，但在高难度下绝对是自杀行为

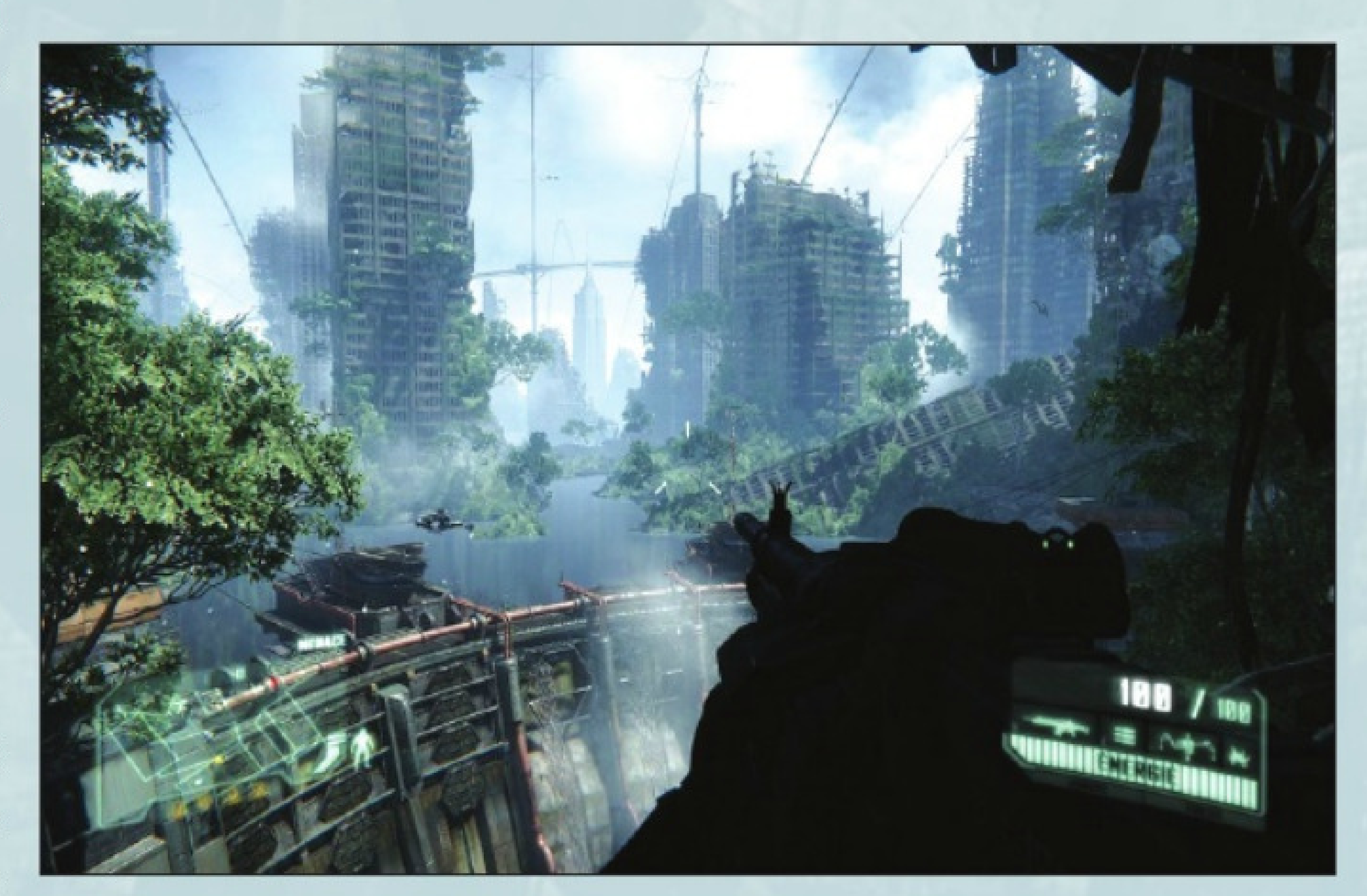


无缝连接的枪械自定义界面与2代基本一致，新增了弹种的选项

重装上阵的“绿箭侠”

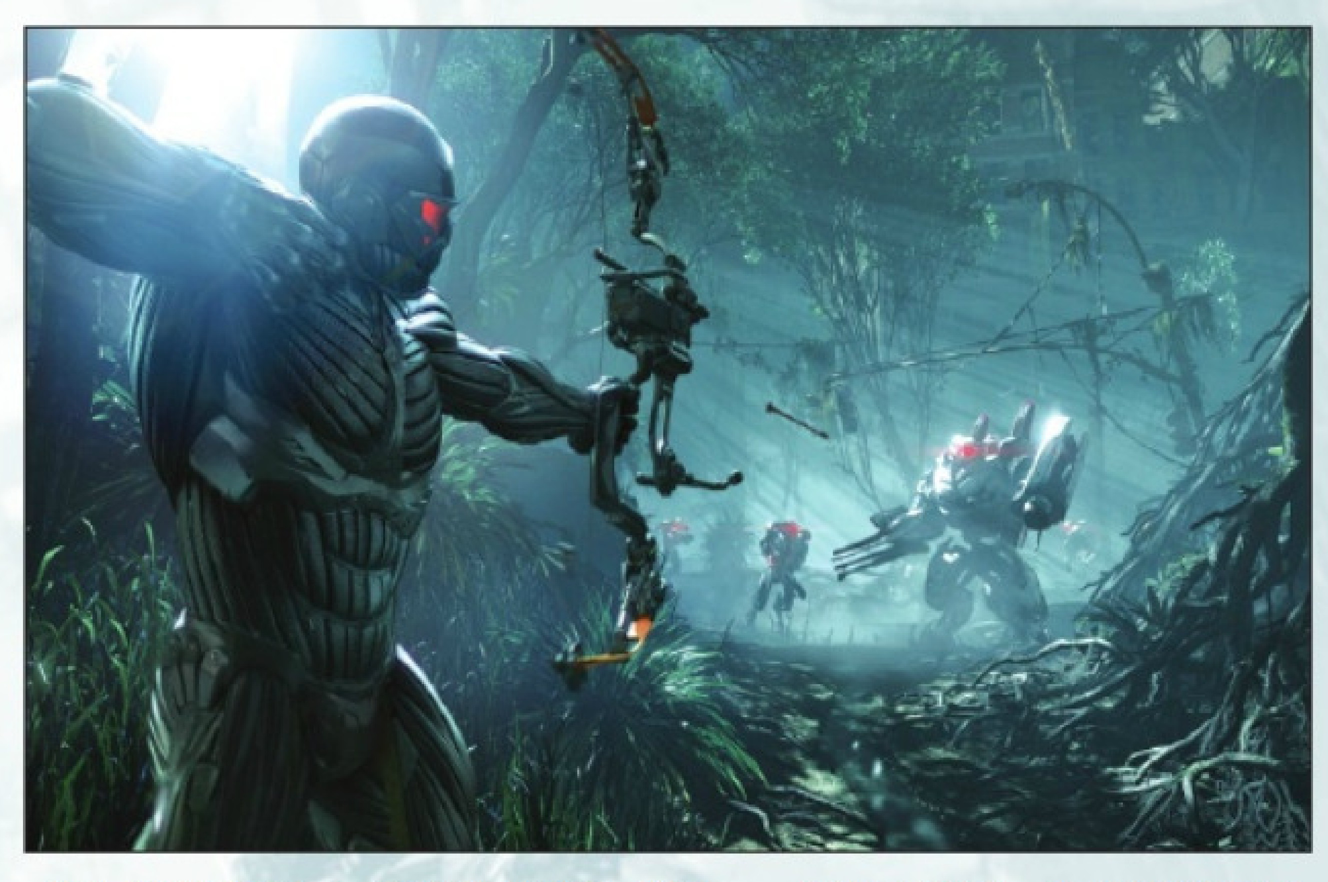
无论从场景设计的特点，技能体系的重新调整还是游戏封面上以“拉弓搭箭”姿态示人的先知大侠，都可以明显看出Crytek在C3中所提倡的战术倾向——让玩家当一名都市丛林中的猎人，将游戏方式从前作CoD式的“Run&Gun”，变成猎手式的“Seek&Kill”。为了突出本作的标志性武器——“掠食者”复合弓（The Predator，瞧这名称有向电影《铁血战士》致敬的意味），小口径动能弹武器的威力被大幅度削减，重型突击步枪除了换上穿甲弹有点威力之外，其他枪械就算欺负人类同胞也不是那么好使。靠厚重的装甲和凶狠的火力去强攻外星人固然可行，但要付出的成本和必须承受的代价实在太高。

这种厚此薄彼的设计，明显就是要将玩家推入复合弓的怀抱，看看这件武器的威力吧！铝热剂箭头一发即可推到重型Ceth，前作中让玩家叫苦不迭的那种声波大机甲，对准要害来一箭即可将其抬出场外。电箭一发KO喷火甲虫，就连普通箭头也能做到对连续爆头也打不死的Ceth小怪一击必杀。最逆天的是“掠食者”可以同纳米服进行连接，全隐身技能的情况下不仅开弓放箭不会破坏隐身效果，而且居然还不消耗能量，弓箭本身可以无限循环使用。要不是最终关逼着大家用回小手枪，中后期的C3根本就是一个“主视角射箭游戏”。开着永久性的光学迷彩，拿着复合弓和匕首四处阴人，这种“铁血战士”式的战斗风格，就是Crytek试图在C3中营造的效果。



作为科幻末世题材电影和游戏作品的重灾区，“被毁灭的纽约”已经有过无数版本，即便如此，这个纳米护罩下的纽约大温房依然让我们感受到了许多新意

本作场景设计严格来说算不上是真正意义上的“沙盒”，整个纽约战场是由一个个封闭的地图拼凑而成的，只不过可活动区域要比C2的“一本道”作风要大很多。玩家需要解决一个场景内的巡逻队，完成既定的任务目标，然后才能进入下一个场景。由于脚本的安排不可能像CoDMW这种主机玩家更偏爱的风格那样精确，设计师甚至无法决定触发战斗的地点以及作战过程中士兵的具体表现，因此也就不可能做出互动大片式的节奏感，“伪沙箱”的实质显然也不会受到初代核心玩家的待见。Crytek这种看似“里外不是人”的做法，实际上也是在为本作倡导的“猎人”风格服务——在相对封闭的场景中，玩家凭借超凡的战场感知和机动力，对拥有绝对数量和火力优势的C.E.L.L佣兵部队实施各个击破，自己即是他人的猎物，同时也是猎手，二者关系在不停的转换之中，猎杀行动稍有不慎就可能变成他人对自己的围歼……光听上去，这种玩法就足以让人心跳加速、手心流汗了。


管你装甲有多厚，管你有没有大护盾，一发绝对管够！在倡导低碳环保的时代，只有射箭杀敌才最符合英雄的定义


复合弓发射后依然可以保持隐形技能，相对于高难度下正面火拼的过高代价，迫使玩家只能走猥琐流路线

显然，营造这种“一发逆转险中求”的紧张刺激，关键就在于给狩猎行动中的玩家以持续的压迫，让猎杀变成一种高风险，同时也是高回报的战术行为。本来，弓弩武器无法连射、射程有限、弹道难以掌握、箭矢飞行速度慢、对移动目标需要计算提前量等特点都可以计算进猎手的“行动成本”，但除了高难度下使用复合弓不会出现准星以外，这些“代价”体现得并不明显。真正让C3的打法彻底变成“一弓在手，江山我有”的，在于复合弓和枪械在攻击判定上的严重不平衡——遭遇1支巡逻队，占领有利位置的先知使用狙击枪攻击其中1名士兵，接下来会出现3种结果：目标爆头而死，开火导致自己暴露，敌方开始发动集体进攻；目标躯干部位中弹（但绝对死不了），然后在第一时间带头展开反击；一枪射偏，将自己完全暴露在齐装满员的巡逻队面前。而使用复合弓，又是完全不同的结果：“老滚”里面那些膝盖中了一箭的退役冒险家们，至少还能在游戏里面寻得个看门的差事，而可怜的CELL小人兵们同样膝盖中箭的后果就是当场扑街（难道箭头内置了含笑半步颠？），并且那些受“天然呆”属性AI支配的同伴根本无从发现猎手的位置（如果换在多人Hunt模式中，怕是有一大堆EMP手雷都砸过来了），只能接受挨个点名的必然结果。这种在攻防法则上的严重失衡，让本来只有高技术才能驾驭的复合弓反倒成为了一种零风险的武器，并且也是高难度之下的唯一选择。在它的面前，任何佣兵和异形全部都沦为了人畜无害的肉鸡。

显然，C3对纳米服技能体系的调整，很好的制约了高难度下一路平推的CoD式打法，即便外星人的电浆武器在手，进入一个未知区域的玩家也要启动面甲照半天，走起来还得小心翼翼，稍有不慎就会被窜出来的敌人给秒了。而换上复合弓，情况又完全颠倒过来了，游戏体验变得和C2中穿着满级纳米服之后直冲关底一样无聊。我们不能将这种本末倒置归咎于Crytek的设计失误，因为在多人模式中复合弓的平衡性要好许多——起码隐身效果依然耗费能量。我们只能这样说，为了突出本作的狩猎主题，这种刻意的强化所付出的代价的确是有些大了。

结语

在C3的大结局中，穿越大气层坠入荒岛的先知将玩家带入了系列的起点——灵山（Lingshan），面朝大海的先知将当年在这里牺牲的Raptor小队成员们的狗牌抛向大海。Crytek用这样一个让老玩家们震撼无比，同时唏嘘不已的场面，为这个“引无数显卡白烟冒”的系列画上了一个句号。Crytek已经明确表示“Crysis”品牌已经完结，按照“汉斯”们的作风，恐怕也不会再无节操地去倒腾“新三部曲”，让先知去Ceth的母星战个痛快。他们接下来的工作方向将会是一部基于CryEngine的第三人称动作射击作品，纵然“只识弯弓射大雕”的游戏过程让玩家们留下了不少遗憾，但也不可否认的是，从丛林战专家、城市游骑兵到都市丛林中的猎手，三部作品赋予了玩家三种截然不同的战场环境和战术风格，既吸收了同类型游戏中的优秀设计，同时也为FPS的多样化设计提供了有益的参考。C3大结局从纽约到灵山岛的“穿越”并没有产生任何的违和感，因为我们知道这里是故事的起点，从哪里开始，就应该从哪里结束。同时，今天的终点也是未来的起点。

危机，依然会继续。P



■贵州 Yago

危机中的人们——《孤岛危机3》人物篇

拯救地球的圣战在《孤岛危机3》中高潮迭起，外星人大头目阿尔法大概没有料到，抛出作为诱饵的纳米服技术会导致如此多人类英雄的诞生，更没有想到这帮英雄最终竟成为自己的掘墓人。跨越三代的作品，在以恋情、仇恨、睿智和贪欲为经纬交织的一张大网中，我们看到一个个栩栩如生轮廓分明的人物形象。但在激烈火爆的枪战之外，玩家们是否关注过这些英雄背后的故事？

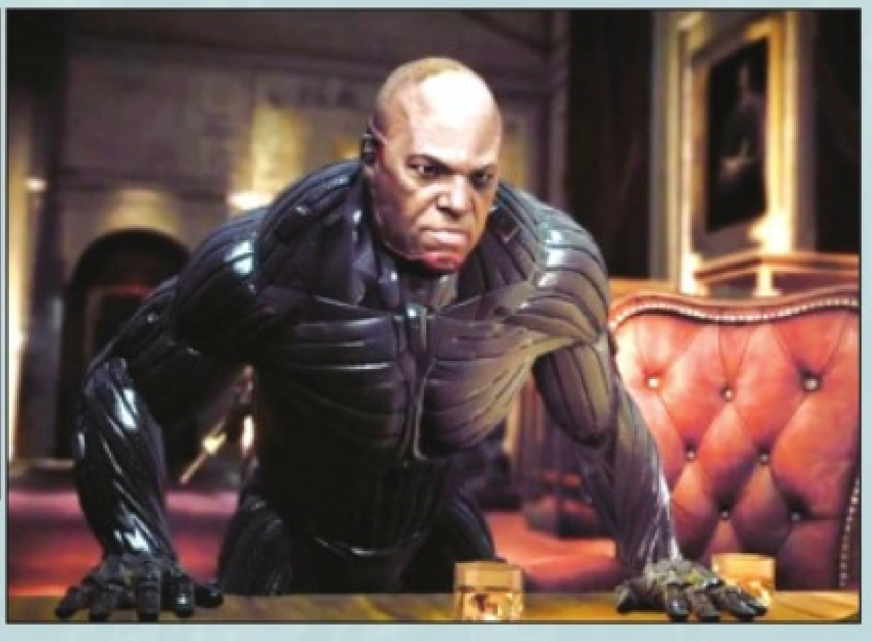
先知（Prophet）

有人叫他“先知”，也有人称他“普非”，一位身高六英尺的男性秃顶黑人，参加过海湾战争和阿富汗战争的资深老兵，三角洲特种部队猛禽小组（Raptor）领队少校。他是第一位穿上纳米战斗服（1.0）的军人，他还是地球人类最后的保卫者，他名叫罗伦斯·巴恩斯（Laurence Barnes），是《孤岛危机3》中光芒四射的救世主。

“先知”这个绰号在《孤岛危机3》里名至实归，因为他不仅粉碎了外星人意图通过虫洞入侵地球的阴谋，2023年8月23日，罗伦斯在自杀前还将自己的精神意志融入到了纳米战斗服中，阿卡特兹（Alcatraz，2代主角）继承这件纳米战斗服的同时也融合了先知的人格，也就是说先知与纳米战斗服合为一体，让他获得了永生，当之无愧于先知这个称号。

有不少玩家没有看懂2代中先知与阿卡特兹的承接关系，甚至将两者混为一谈。阿卡特兹是美国海军陆战队强力侦搜队的队员，在与外星人的战斗中身受重伤濒临死亡，为拯救这位美利坚的杰出青年，先知剥下自己身上具有自动治疗功能的纳米战斗服为其穿上，然后掏出手枪给自己脑袋来了一发，先知自杀的真正原因是此前战斗中感染的曼哈顿病毒令他痛苦不堪。穿上纳米战斗服的阿卡特兹被包括古德博士在内的不明真相者误认为是先知，其实这完全是一个误会。


先知的声优和外形模特均来自美国演员James Vincent Meredith，他在美剧《老板》中的精彩表现令人回味至今


先知的真容

在1代开发阶段被删除的某个训练关中，诺曼（Nomad，1代主角）会在先知陪同下进入模拟村落中学习实战。在2代中某段未解锁的回忆动画表明，先知和诺曼一样进入过灵山岛的外星人建筑，他在那里借助地图仪获悉外星人的下落并与古德博士建立联系。在彼得·瓦兹所著的科幻小说《孤岛危机——军团》中进一步揭示，在灵山岛战役中，先知脱离三角洲特种部队并与哈格里夫（Hargreave，CryNet的老大）划清界限，但他仍然与古德博士有联系，在1代和2代剧情之间的时间段中进入过灵山岛的外星人建筑。因为在2代剧情发生前，先知曾联系过古德博士，声称要交出某件非常重要的宝物，极有可能就是纳米战斗服。

疯子（Psycho）

主角先知的亲密战友疯子也是个充满闪光点的人物，这位说话带着浓厚英国腔的猛汉原本是英国SAS空勤团成员，因为表现优异被保送到三角洲加入猛禽小组。疯子的真名叫迈克尔·赛克斯（Michael Sykes），这名字源于第二次世界大战中


疯子看上去果然不太正常

英军突击队员常用的一种名叫费尔贝恩·赛克斯（the Fairbairn Sykes）的格斗匕首。

疯子做事投入，性格火爆，说话比诺曼还无遮拦，经常会为自己所相信的正义违抗上命。例如他对手无寸铁的敌军士兵无论如何也下不了毒手，更不用说他名义上还是哈格里夫的手下，却对先知给予毫无保留的信任。

疯子和诺曼的关系也很铁，在1代某个未收入正式零售版的训练任务中，疯子会以武器专家的身份教授诺曼使用标记敌人技能，这个任务虽然最终被取消，但在游戏目录中仍然能找到它。另外疯子与纽约抵抗组织游击队的女首领克莱尔明显有非同寻常的关系。作为上天对这位猛汉英雄的恩赐，疯子还是到3代结束为止整个猛禽小组唯一的幸存者。

克莱尔（Claire）

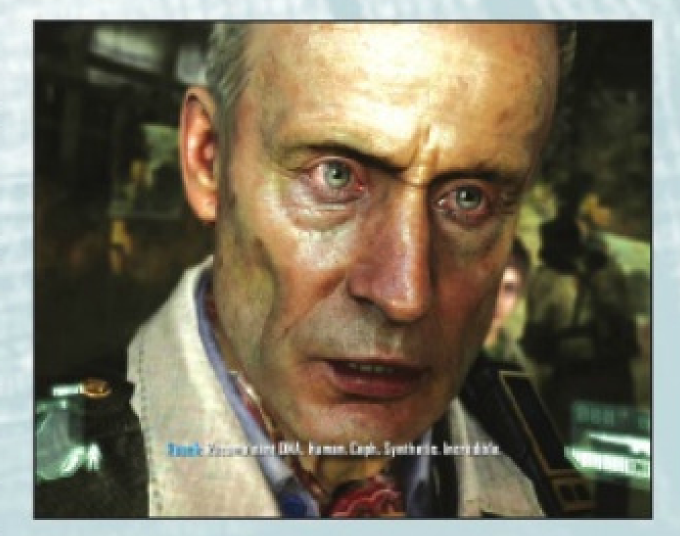
克莱尔·冯坦涅利（Claire Fontanelli）是纽约自由大厦的抵抗组织游击队首领，这个角色是3代中全新登场的人物。根据疯子的自述，正是克莱尔带着游击队员把他从CELL手中救出。克莱尔原先也是CELL属下的一名工程技师，她专门负责为穿戴纳米服的战斗人员“剥皮”，这个血腥残酷的过程给克莱尔的精神造成了极大的打击，并让她有深深的负罪感。拯救疯子不是克莱尔一时的冲动，而是她与CELL和过去的生活彻底断裂的分水岭。


眼神里充满了各种纠结的克莱尔

因为工作关系，克莱尔对纳米战斗服的特性了如指掌，她对这东西没有任何好感，因此对先知也充满了偏执的敌视。在克莱尔的眼中，先知这样的人就是一部机器，而且是一部杀人机器。游击队在与CELL的对抗中损失惨重，绝大多数有经验的领袖全部阵亡，克莱尔虽然没有战斗经验，但她却成功地将宛如散沙的游击队员们聚集在一起。疯子得知克莱尔过去的履历后陷入狂怒，他无法接受自己的爱人也是从前参与折磨自己的行刑者。直到克莱尔最后毅然牺牲自己救出先知，在她临死前，这个苦命女人终于获得了疯子的谅解。

罗许（Rasch）

卡尔·恩斯特·罗许（Karl Ernst Rasch）是哈格里夫·罗许公司的总裁。1919年，他带领科学考察团前往通古斯大爆炸遗址探索。正是在这次探险中，罗许协助哈格里夫窃取了Ceph外星人的技术，他们俩以及古德博士成为探险队最后的3位幸存者。在这之后，罗许与哈格里夫携手创建了哈格里夫·罗许生化医药公司，该公司的下属分支CryNet专门研制各种克制外星人的技术。哈格里夫曾经提到，罗许拒绝使用人工智能技术延长生命，因此他于2023年逝世。但在2代的最后一关中，击退入侵纽约的外星人后罗许曾联系过主人公阿卡特拉兹，表明这老头依然还活着。


活了一百多年的罗许

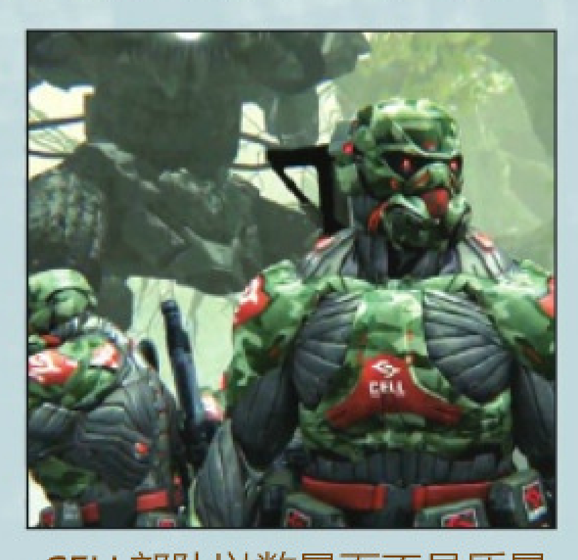
3代中罗许以反抗CELL的抵抗组织首领身份出现，用他的知识和经验协助克莱尔等人。罗许超乎寻常的寿命证明，他最终还是采用纳米技术延长了自己的生命，也就是说，老头和外星人有某种联系。当先知无意中释放外星人大头目阿尔法时，罗许神秘失踪，最终被克莱尔等人救回后却表现出怪异的失忆症状。直到最后摧毁大天使时，众人才发现罗许其实是外星人大头目阿尔法操纵的人形傀儡，难怪他行为失常，而且能屏蔽先知的纳米战斗服扫描！这个真相导致了先知、疯子、克莱尔和罗许之间的混战，克莱尔遭到重创，先知击伤罗许并使其摆脱外星人的心灵控制，恢复神智的罗许努力为先知等人争取时间，最终不幸死于外星人之手。

CELL（CryNet Enforcement & Local Logistics）

CELL是“CryNet本土物流执法队”的英文缩写，这是CryNet属下的一个佣兵公司性质的军事组织。2023年8月20日，CELL接受美国国防部合约委派进驻纽约协助抗击外星人。在2代的纽约反击战中，由洛克哈特指挥的CELL部队名义上归属美国政府统辖，但这些佣兵战士粗鲁嗜杀，战斗素质低下，甚至不如一代中的KPA战士，有证据表明他们甚至攻击海军陆战队侦搜队，并参与枪决受感染市民的屠杀。

在3代中，卷土重来的CELL在全球各地狂造纳米基地，意图铲除外星人并建立属于自己的能源帝国，将全世界人类变成终生制债务奴隶。罗许被逼退休时摧毁了所有有关纳米战斗服的研究资料，因此CELL不得不采用一种更直接也更残酷的方式继续针对纳米战斗服的研究，那就是从捕获的纳米服穿戴者身上将其剥下，也就是血淋淋的“剥皮”工艺流程，这种毫无人性的研究方式激起了各种反抗。事实证明，CELL依为靠山的无尽能源系统System X居然是外星人头目阿尔法的阴谋，阿尔法企图构筑虫洞从自家母星引来同类毁灭人类。

真相大白后，恼羞成怒的CELL领导者启动所谓的“火星高升”紧急预案，即以近地轨道上的大天使能量传送平台发射高能武器轰击纽约消灭外星人头目阿尔法，他们根本不知道直接轰击阿尔法会导致足以毁灭地球的连锁反应，多亏先知和抵抗组织游击队最终阻止了这场灾难。战争结束后，美国参议员塔拉强烈谴责CELL的卑劣行径，同时美国政府宣布冻结CELL资产并将其用于全球复兴计划。


CELL部队以数量而不是质量取胜



■辽宁 枫红一刀流

CRYSIS 3 人们叫他“先知”——《孤岛危机3》剧情故事

前情概要

Ceph是一个古老的异形种族，已发展出了一套极为有效的跨星球殖民方法。Ceph入侵地球的第一阶段始于6500万年前，一艘播种艇降落地球，因同一时期的陨石撞击造成地球物种大灭绝事件而丧失功能，直到播种艇在2020年的灵山岛被发现。

2020年夏天，哈格里夫·罗许生化医药公司利用外星技术研制出了第一代纳米生化服，并开始进行小规模的受体实验，其中就包括被海军陆战队踢出来的罗伦斯·巴恩斯少校。纳米服让巴恩斯拥有更快的反应速度、更坚硬的装甲、更强劲的力量，甚至能长时间的匿踪隐形。他组建了一支纳米生化部队来消灭异形，在猛禽小队前往灵山岛调查的行动中，巴恩斯少校的代号是“先知”。

随着这套战斗系统的本性显露，先知了解到纳米生化服并非是公司所保证的“战斗外骨骼”，而是在人类科技和基因工程改造下的异形DNA混合体，它本身是具有生命的，是一种意识思维的载体。它的纳米分子与人类受体的皮肤和神经相连，并使其本质渐渐接近Ceph。纳米服还会调整和进化人体，甚至取代人体的生理系统，这让先知的内心惶恐不安。纳米服的每一次进化都让他觉得自己不再是人而是一部机器，不是巴恩斯少校而是先知。在纽约，他像换零件一样用垂死的海军陆战队员阿卡特兹的身体完全取代了他遭Ceph感染的肉身，他成为附身于他人肉体的幽魂，成为仅剩最后一丝人性的战斗机器，一个永不停歇的异形猎人。

先知辗转奥克兰、灵山岛、东京和武汉，用逆转病毒（改良孢子武器）的方法消灭了全球大部分的异形，世人都相信是先知拯救了地球，Ceph已被完全消灭。但先知并不认同，他认为Alpha Ceph（类似于蜂巢中的蜂后）仍存在于地球的某处，而长时间的寻觅无果使那些追随他的战友也失去了信任，只有猛禽小队的老队员赛可跟着他。

由于罗许销毁了所有纳米服的研究资料，这使得CryNet的首席研究员赫斯特博士对复制纳米服的科技研究工作毫无头绪，他向公司董事会提出要求，抓捕所有的纳米服战士进行逆向工程研究。于是捕猎开始，很多的纳米服战士被捕获并送往圣巴洛谬医院进行“剥皮”手术。

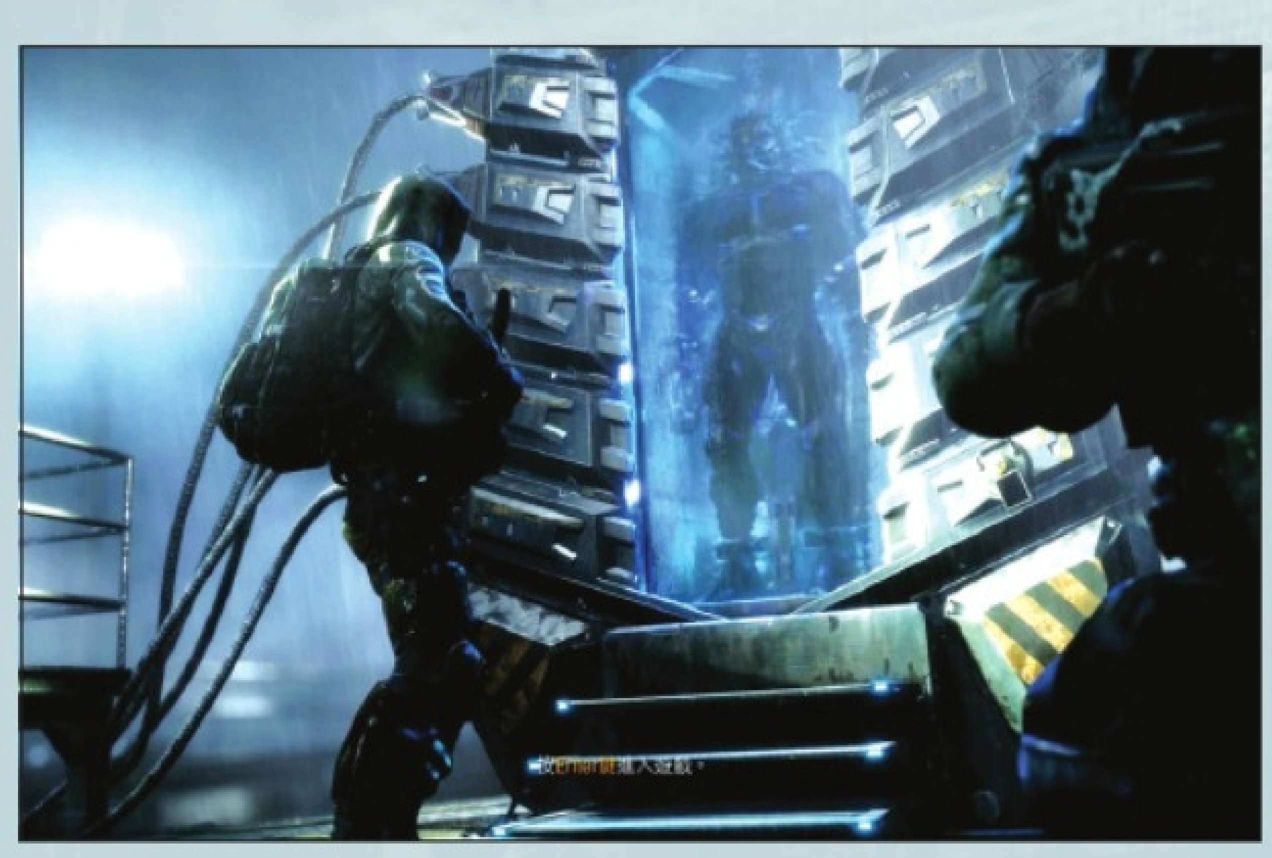
先知在西伯利亚被捕，一直冰封在密封舱里。当赫斯特博士发现所有实验目标用尽后，要求将先知运送到纽约港。

《孤岛危机3》的故事由此开始……

1.破茧而出

风雨交加的纽约港戒备森严，荷枪实弹的CELL士兵如临大敌，空中的武装直升机往复飞旋，他们似乎在准备着迎接什么重要客人的到访。

雨幕中出现一队身影，携带着装备有激光反射瞄准装置的步枪，动作捷敏地解决掉几名士



赛可率队赶到纽约港，在货场找到了一个密封舱

兵，在货场搜索着目标。“这里是克莱尔，呼叫R队一号，硬体可以撤离了，把它带回来！完毕。”对讲机里传出指挥官笃定的声音。

队员们在货场找到了1个密封舱，用破解装置打开舱门，淡蓝的冰层里显露出1个人影。队员们小心地逼近他，那道人影突然破冰而出，伸手扼住了一名队员的喉咙，将他举过头顶。队长连忙喊道：“喂喂，放松点！先知，是友军。”被唤作先知的人影望向手里的队员，原来是懒人丹恩——老鹰小队的队长，便轻轻将他放到地上。

方才喊话的是赛可，猛禽小队的老战友，曾是唯一信赖先知的人，只是他的纳米服已经不在了，先知问道：“赛可？你的纳米服呢？”赛可轻叹一声，“CELL剥了我的皮，剥了大家的皮，你是最后一个，现在重点都在你的纳米服上了。”说着，将一把手枪交给先知，一行人杀出重围，撤离码头。



破茧而出的先知一把抓住了懒人丹恩，赛可连忙叫他住手

路上赛可说：“我们得把你送到穹顶，我们要开战了。”“Ceph主脑？”“不是，还记得在西伯利亚追捕你的人吗？那些把你冰冻起来几年的人？那些把纳米服硬从我身上剥下来的人？这些人还要剥掉你的纳米服，他们都是CELL的人。”尽管赛可相信Ceph已不再构成威胁，CELL才是目前世界上最大的危机，但先知仍持不同看法，他对人类政治不感兴趣，认为找到Ceph主脑才是首要任务，这是一劳永逸彻底打败Ceph的唯一方法。



跟随赛可逃离纽约港

行进中赛可丢过来一把狩猎弓，问道：“喜欢吧？”先知端详着手上的弓，这样原始的武器在现代战争中不知能作何用？赛可解释道：“不喜欢？那是因为你还没听到它的优点，用碳纤维雷射将弓连上你的纳米服，那么它的冲击力便足以抵挡一头犀牛，再配上可互换的箭头，让你能对任何目标丢炸弹，最棒的是你还能够保持隐形，这样你应该喜欢它了吧。”先知拉动弓弦比势作样，赞道：“我开始改变心意了。”

一路上潜行暗杀，顺利移动到一幢建筑前，先知用面甲的侦测和破解模块打开舱门。赛可说这里就是穹顶，CELL的大本营，至少驻扎有2000名特战队员。进到一间监控室，屏幕上播放着剥皮实验室的录像，CELL的科学家们正在进行剥除纳米服的手术，手术的对象正是赛可。

赛可目不转睛地盯着屏幕，操作着控制台上的按键，切齿道：“让我看看你的脸，是你把我从那套鬼纳米服里割离出来……”然而画面戛然而止，定格在赛可痛苦呼号的表情上。赛可愤恨的一拍案台，指着屏幕道：“我一定要把你找出来！”

剥除纳米服是一种惨无人道的手术，为了保证纳米服的活性，剥除过程中不会使用任何麻醉剂，这使得手术对象承受无法想像的恐怖痛楚，难怪赛可会如此的愤怒，他要为所遭受的苦难展开报复。

“走了，赛可。”先知提醒他，两人现在还处于危险境地，必须谨慎行事。赛可仍怒气填膺，说道：“当他们剥离生化衣的时候，我还是清醒的。很多战友在尖叫中死去，心脏受不了刺激而衰竭。”说罢，提枪冲到外面风啸雨斜的阳台，引领先知进入一间控制室。“我让你看看，在你沉睡的这几年里，CELL都做了些什么。”他打开一道闸门，“欢迎光临纽约2.0版本。”

在淡橘色的晨霭里，矗立着满目疮痍的城市，屋倒楼倾，瓦砾成堆。没有行人，唯有藤萝滋长。不见街道，唯见洪水肆虐。到处蔓延着原始野蛮的葱茏，现代文明只是遗留的一丝痕迹。

目睹此景，先知着实惊讶，他此前一直致力于搜寻Ceph主脑，并没有在意CELL在权力真空阶段对世界经济、政治的掌控，没想到他们将繁华的都市毁成这般模样。先知打开面甲在城市中搜索，说道：“城里有种强烈的能量信号。”赛可解释说：“是CELL，他们从一种异形科技的产物中引出能量，为全球的电力网提供能源，并迫使人们支付高昂的电费。”“事实不可能这么单纯。”“兄弟，事实如此，如果你毁了电力就等于毁了CELL。”“Ceph主脑给我


繁荣的纽约城已变成一片废墟

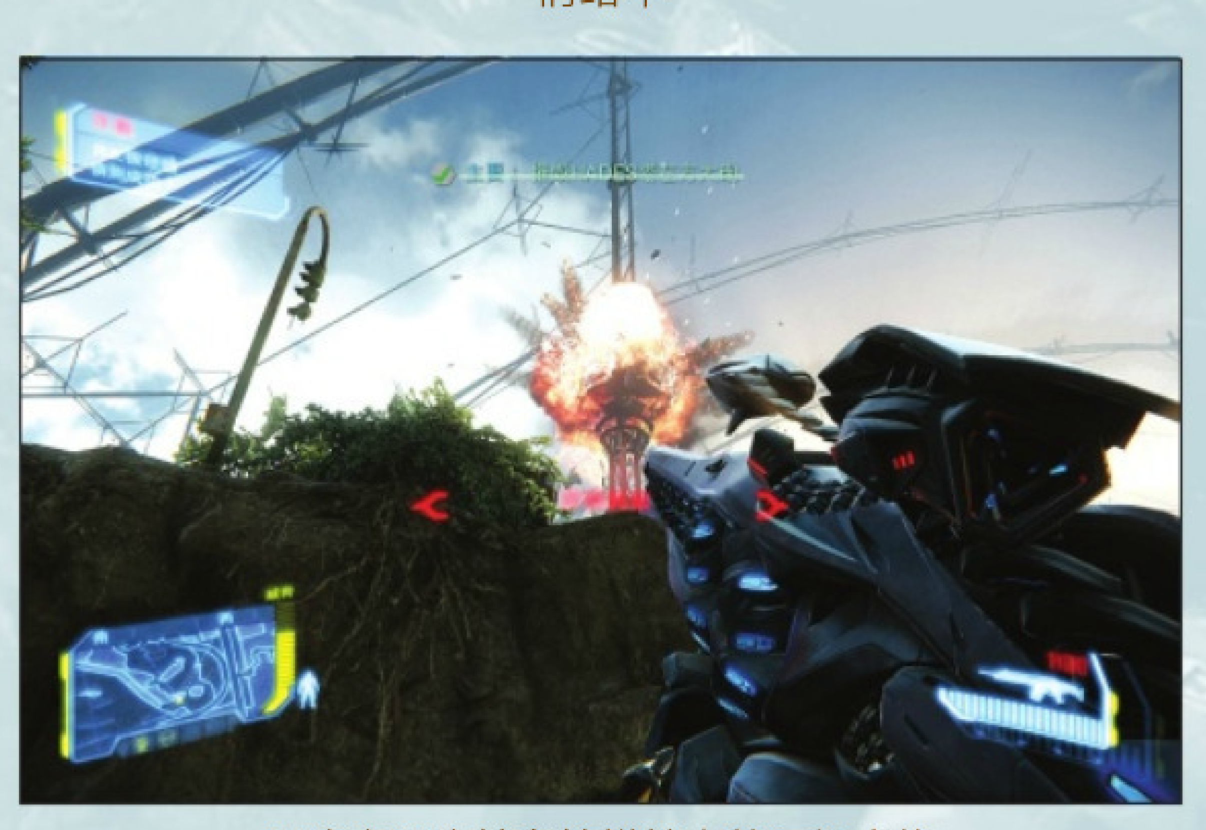
看过预见的景象，我见识过它的强大，我想它和此事之间一定有关联。”

Ceph是虫巢种群，整个种族共享着一个庞大的思维网络，像蜜蜂和蚂蚁那样，听从着蜂后和蚁后的支配。Ceph主脑是整个思维网络的中心，是地球上所有Ceph的心灵与灵魂。先知在灵山岛的冰层曾见过它，透过纳米服和它有了某种连接，在脑中听到了一种声音，并对未来有过惊鸿一瞥。他知道只要主脑还活着，Ceph对地球的侵袭就永不停息，必须得除掉它，其他的事情与之相比不值一提。

“别再幻想了，先知。你已经解决了他们，只剩下孤零零的几只而已。我们现在的敌人是CELL……”“不，一定还有别的存在，我只需找到一条线索……”现在连最信任的手下都在质疑他了。



失去纳米服的赛可性情大变，经常陷于沮丧和歇斯底里的情绪中



用疾电狙击枪轰掉塔楼上的三门火炮

赛可大声说道：“当你跑去追杀根本不存在的超级异形时，CELL正忙着占领全世界！老大，我要你回来这里，帮助我们阻止CELL。”

先知沉声回答他：“这里不只有你们的革命，不过你说的也对，我必须让CELL关门大吉。他们玩弄着根本无法了解的力量，这样下去一定会造成世界末日。”赛可听了露出微笑：“你这样想也好，那么我们得赶快行动起来。”

2.自由穹窿

频道里传出一名女子的声音：“此区域的CELL正在集结，你还有30分钟把硬体带回来，注意安全，R队一号。”赛可向先知介绍：“她是克莱尔，反抗军纽约分部的指挥官。她不是军旅出身，但我们在失去多数军官后选择了她，她的表现还真不是盖的。”一向作风硬朗的赛可一提到她，脸上就浮现出一抹温柔的笑意，“跟你说，她可真不一样”。先知打趣道：“你何时变得这么乖了？”

舱门打开，两人来到户外，这里是宾州车站的西调车场，残垣断瓦，草木中弃置着锈迹斑驳的起重设备。“这里是自由穹窿，闷得要死，你穿着纳米服没感觉，我现在比吃麻辣火锅还要催汗呢。”

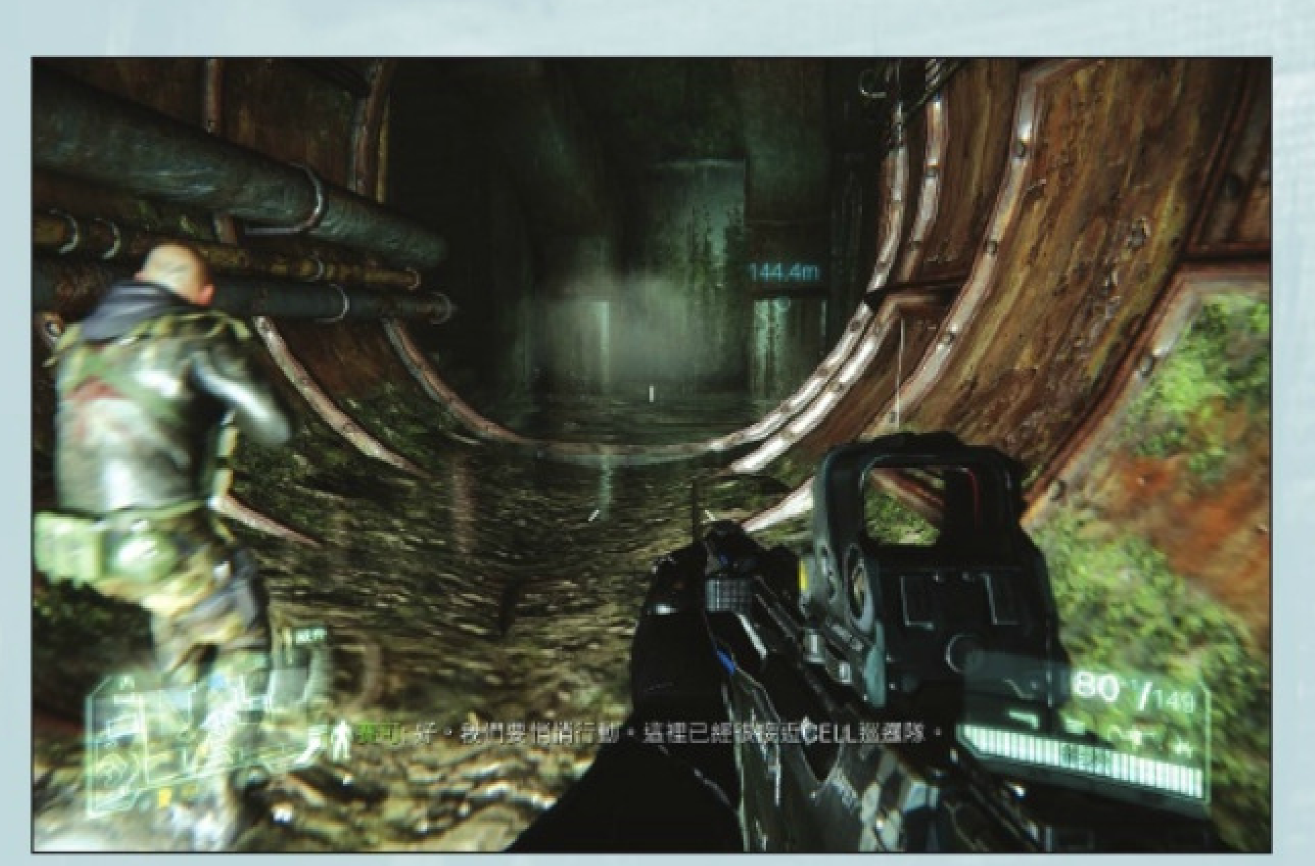
两人穿越这片荒颓的城市，赛可说：“事情是这么开始的，CELL从Ceph设备中汲取源源不绝的能源，发电的成本几乎是零，谁都无法与之竞争。人们为了便宜的能源而加入CELL，不久他们就垄断了市场，账单越来越高，大家除了欠债什么都没有，CELL就把他们赶进所谓的志工营，使其成为一辈子为付高昂电费而打工的电奴。”

来到一道铁梯前，赛可朝门就是一脚，却立刻倒地呻吟起来——他还以为自己穿着纳米服呢。先知暗笑，问他：“需要帮忙吗？”上前用手轻轻一推，生锈的铁门应声而开。

进入空中花园，赛可的膝盖明显受了点伤，他气喘吁吁地坐在石头上休息。前方宽阔地带游走着几束红外线，他指着光束说：“那是死神符号，你被它们盯上就完蛋了。”循着红外光束，先知找到了一座高塔，上面的安装着3门火炮。说话间，几架CELL的武装直升机在空中掠过，先知道：“不好，CELL逼近了，我们没有时间绕过这片危险地带，只有硬冲。”赛可闻言突然站起来，朝着那片空地张牙舞爪，狂叫着：“你们这群混蛋听到了没，你们全部由我来对付，没错，放马过来吧，来受死吧！哈哈哈！”话声未落，几枚炮弹在身前炸响。先知连忙拉住他：“你疯了，你会被炸成碎片的！”

“你现在知道了？”赛可一把推开了先知，脸上愤怒弥布，说：“他们把我的纳米纳米服剥去了！先知，我现在是人类了。”从天神到凡人的差距，让他痛苦不已。先知斥道：“人类？！人类怎么了？你知道我为了消灭Ceph作出多少牺牲？连身体都不是我自己的，失去的那些我怎么要回来？”赛可低下头去，大口的喘息，努力让自己平静下来。

“现在有什么计划吗？”先知看他平静下来，问道。赛可扫了他一眼，无可奈何地说：



穿过自由穹窿的排水管道

“我负责支援，你去负责点好玩的事。”看来穿着纳米服也未必是什么好事，先知对他说：“你那样子，可不像我以前认识的赛可。”赛可埋伏到了天台上，说：“这个世界会变的，老大。”

先知奔若脱兔，穿过炮火的封锁找到了CELL的武器库，拾取一把疾电狙击枪，用它来摧毁塔楼上的3门火炮。频道里的赛可叹道：“虽然不喜欢你的手法，但他妈的炸得太漂亮了。”

前方的草丛里埋有感应地雷，先知用纳米服的面甲解除掉它们。水塘里的士兵严阵以待，先知给弓箭换上电荷箭头，将他们全部击倒。来到西调车场，赛可说在反抗军的队伍里，有着许多关于先知的谣言，诸如生化衣的异形改造和那些看到预见景象的传闻，使大家不确定先知发生了怎样的改变，现在到底是谁或是什么东西。“那你相信什么？”先知问。赛可回答：“我现在不是在这里吗？”勿须多言，赛可对他的信赖还在。

往前遇到Ceph的潜行者，它行动迅猛，凶残而激烈，正在攻击CELL特战队员。它们现在就和地球上的普通动物一样，丝毫没有Ceph主脑意识的智慧，它们的主脑到底藏在哪里呢？

两人在调车场找到了一辆油罐车，爬上去沿着轨道横冲直撞，过山车一般地穿越矿井隧道，最后撞到一辆装甲车上。翻倒的油罐车滑行了十几米，堪堪压到跌落的赛可，先知及时伸出手臂……在装甲车的掩护下，敌兵汹涌而来，先知掷出手中的炸弹，一声轰响过后隧道里一片黑暗死寂。

良久，身边传出赛可的咳声，他打亮手电照着自己那张并不英俊的脸，嘿嘿笑道：“我不知道你怎么想，在我看来真是他妈的太完美了。哈哈！”先知重启纳米服，和赛可一道走出隧道废墟。



搭乘油罐车厢沿着陈旧的轨道冲撞过去



反抗军指挥官克莱尔埋怨赛可将先知这样一部“机器”带回来

频道里传来克莱尔的声音：“呼叫R队一号，你必须遵守无线电发布程序，现在就把硬体带回来，完毕”先知咋舌道：“好严厉的家伙。”赛可道：“你们处久了，就会觉得她还不错。见到她，别提什么预见景象好吗？”“嗯，可是赛可，她为什么老叫我硬体？”先知问。

3.能量中枢

反抗军的总部在一幢破旧的老楼里，赛可引领着先知进入走廊，“欢迎光临寒舍。CELL随时在追杀我们，所以我们像游牧民族那样常常搬家。”

在指挥部见到克莱尔，先知没有想到，频道里那个语气凌厉的指挥官居然是这样貌美年轻的小姑娘。克莱尔见到先知，脸上现出讶异的神色，倒退几步，朝赛可说：“你在搞什么？惨了，惨了！”赛可向她介绍：“这是先知，我的老大！”“你看这些改造的地方，还算得上人类吗？他是Ceph？还是CELL？我们牺牲了那么多人就是为了这样的……变种东西？”克莱尔直言快语，丝毫没有顾忌到先知的存在。

一个老者走到她的身边，安抚道：“我们在这里待了5个月，战况对我们越来越不利。我们本来要像诺曼底大反攻一样，却被迫躲在这里手忙脚乱，无法扭转局势，我们现在太需要能扭转乾坤的人了。”说着，向先知自我介绍：“我就是卡尔恩斯特·罗许。”

先知熟悉罗许这个名字，他正是CELL所属的哈格里夫·罗许生化医药公司的缔造者之一，和哈格里夫一起被称为纳米生化服之父。如今他被董事会踢出了CELL，从而加入到反抗军的阵营。他的年纪算来该有130岁了，然而看上去却不过

六旬左右。令先知更不解的是，通过面甲扫描，在自己的数据库里识别不了他的身份，便一把抓住他的手臂，沉声道：“怎么检索不到你的讯息。”“少来了，罗伦斯，你以为会怎样，你的纳米服可是我设计的，当然侦测不到我。”罗许解释道，然后对着克莱尔说：“这人厉害无比，情绪起伏不定，固执而火暴，是有一定的风险。”

赛可向先知说出他们的计划：CELL汲取能源的Ceph科技产物坐落在布洛街车站附近地下数百公尺的单独建筑内，名为祖克曼能量中枢，也被他们称为X系统。CELL的精英部队都部署在那里，这是他们的罩门所在。几个月来，反抗军损失惨重，走投无路，现在是决一死战的时候，若不能摧毁能量中枢就只能战死沙场。而先知在意的则是CELL在滥用Ceph科技，搞不好会玩火自焚，带来毁灭一切生灵的世界末日。尽管出发点不同，但他和反抗军的目标是一致的，就是关闭那座能量中枢。先知将自己的想法说出，罗许点头赞同：“你的话蛮有先知的味道，不管是否有意为之，现在就让我们去拯救全人类如何？”临行之际，克莱尔对赛可叮咛嘱咐，一付儿女情态，看得出他们的关系非同一般。


罗许是纳米服的研发者之一，已经活了一百多岁了


炸毁费顿水力发电厂的大坝，洪水喷涌而出

来到费顿水力发电厂，它所生产的5亿瓦特电力直接供应给CELL的高空防御系统，一旦破坏水坝，就瘫痪了CELL的核心防御系统。先知对此产生些许疑问，既然CELL能够从X系统采汲到源源不尽的能源，那为何还需要水力发电呢？或许，他们也感觉X系统并非那么安全吧！

在炸水坝的时候，先知问道：“赛可，你对这些人有多少了解？我们能信任他们吗？她见了我的纳米服怎么这么激动？”赛可说：“是她率领小队将我从CELL的剥皮实验室救出来的，我算是欠她一条命。不知为何，她非常痛恨纳米服，其中的缘由我从没问过她。”

潜入水坝，关闭3部水力发电机，将炸药放置到大坝结构的薄弱点上。此时数架武装直升机出现在视野，先知连忙滑索道落下，途中按下了起爆器。落到河滩，大坝瞬间垮塌，汹涌的河水咆哮奔腾，先知被冲出了好远才爬上岸边。

沿河道而下，找到了X系统的电力采集设施。克莱尔告诉先知：“CELL在缺少稳定矩阵的状况下操作中枢，这样会随时引起爆炸。现在要立即启动大铁锤行动，将输出功率降至控制范围，才能安全的关闭X系统。”先知提醒她：“以后请叫我的名字——先知。”克莱尔说：“是人都有名字，可你没有名字，你只有代号和序号！”先知对赛可说：“我感觉有点喜欢这妞了！”

先知在行动中，眼前数次出现预见的景象，觉得此地有些诡异，克莱尔的解释是：“X系统四周的能量场刺激了大脑内侧的颞叶区，因而出现幻象、虚假记忆或似曾相识的感觉，有时甚至会变成多重人格。”先知不以为然，认为所见的景象必是预言，而不是幻象。

找到电梯下到采集设施的底部，将输出功率调整到安全操作范围后，永久关闭了X系统。然而先知惊讶地发现，这所谓的X系统核心竟然就是一直搜寻无果的Ceph主脑！这是CELL隐瞒世人的惊天秘密。

随着能源采集设施的爆炸，地底射出一道耀眼的光芒直上云霄。赛可道：“妈的，你预见的景象若是真的，是不是表示世界末日到了？”先知说：“不，表示这混蛋的行踪暴露了，这样我就可以杀了他。”

4.异形主脑

主脑比预期强大许多，击败它并非易事。先知想用自己被生化衣同化的身体去接近它，再次建立起连接并找出它的弱点。于是他和赛可前往穹顶，寻找能用的纳米生化培养所，在那里接受纳米服的升级改造，那儿也是赛可被剥皮的地方。临行时克莱尔嘱咐赛可：“在那边要小心，那里有你永远无法原谅的事情……”其中深意，此时的赛可还不能理解。

来到德兰西街的中国城，透过CELL士兵的通讯得知他们正准备实施一个名为“火星高升”


在摧毁CELL的能源采集设施后，一道光束直冲云霄，Ceph主脑现身了

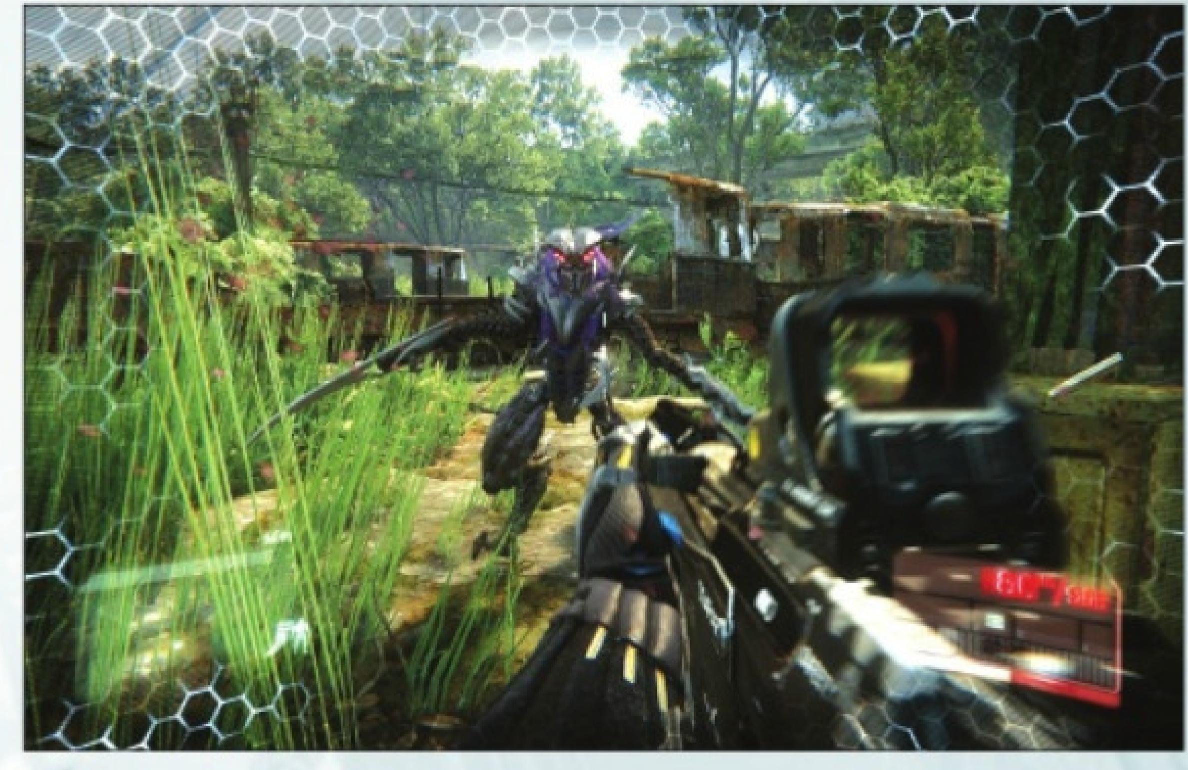
的计划。此时收到克莱尔的通讯："指挥部网络遭到电磁波的破坏，罗许失踪了。得尽快找到他，以我的经验无法应付这么复杂的状况。"

一路上遭遇到大量Ceph步兵单位，有战斧、暗影和机械虫，随着主脑的现身，以前蛰伏的Ceph全都苏醒了，Ceph的入侵进入第二阶段，目标是征服星球并将其转化为虫巢，此间产生主脑来运作整个虫巢网络，一方面它是异形的意识中枢，另一方面通过内部反应制造几乎无限的能量，为异形各兵种的外骨骼补充能源。

CELL的大本营穹顶遭到了异形的侵袭，在突破基层防线后，先知和赛可乘电梯来到剥皮实验室。望着那些钢铁器具，赛可那些不堪回首的记忆浮现眼前，痛彻发肤，恍如昨日。进到手术室，只见尸体横陈，鲜血匝地，显然刚刚遭受到CELL士兵的清洗，他们似要掩盖什么。目睹此景，赛可狂性大发，呼喊着："你们这些杀人不眨眼的混蛋，你要你们付出代价！"先知上前安慰着他，赛可低吼道："等我查到是谁干的，一定亲手宰了他！"

进到生化培养所，先知坐到了手术椅上，由赛可操控着手术进程。此次手术的目的是移除多巴胺受体的抑制剂，这样如同打开了安全锁，先知更容易与主脑建立联结，但同时也更容易受到它的影响和吞噬。

手术完成，赛可无意中调取了一段视频，正是自己接受生化衣剥离手术的场景，主持手术的正是克莱尔！这个真相令赛可惊愕不已，指着屏幕良久无言。频道里的克莱尔解释说："请听我说，我现在反抗CELL全是为了你……"赛可打断她的话："你是在乎我，还是假装在乎？还是因为你自己他妈的罪恶感？""我当时毫无选择，赛可！我是被迫做这件事的，对那些人，每天听着他们尖叫。我知道做了什么事，老天！这辈子我每天都得背负这事实。"赛可摇头道："有罪恶感就没关系了吗？为什么要我通过这种方法知道？为何你不早点说出来？！你这骗子！"先知劝道："赛可，你知道他们的规矩，她是毫无选择，出于无奈才这样做的。"赛可朝先知吼了起来："毫无选择、听命行事就可以了？有一点可以告诉你，她对你的看法没错，你跟机器没什么两样了，因为你他妈的一点人性都没有了，你本来就没多少。现在那头盔下面你扮的是谁的脸？先知，请问你还有脸吗？"他从怀里掏出一个军牌扔了过来，继续说道："那些死去的手下都是因为你依令行事，因为你毫无选择，跟她一样。现在，你带着那套纳米服，去打你在乎的战争吧！一如从前。"说罢，他气愤地提枪离开。克莱尔要唤回他，先知阻止了她，他觉得赛可的话不无道理。


纳米服的护甲能抵抗异形的近战攻击


赛可无意中得知克莱尔就是剥去他生化装的人，气愤难当，提枪出走



5.火星高升

克莱尔收集到"火星高升"计划的详情：CELL将从异形主脑身上汲取的能量，储备到了太空轨道卫星武器——大天使上面，它能摧毁地球上的任何敌人。当Ceph主脑变得不可控时，大天使就会启动最具破坏性的程序——火星高升，瞬间摧毁Ceph主脑，这是就CELL的紧急预案。然而，大天使的毁灭能力早已远远超过了摧毁1个Ceph主脑的力量，它会摧毁整座纽约城，甚至给地球打一个

洞！以后就没有地球了……

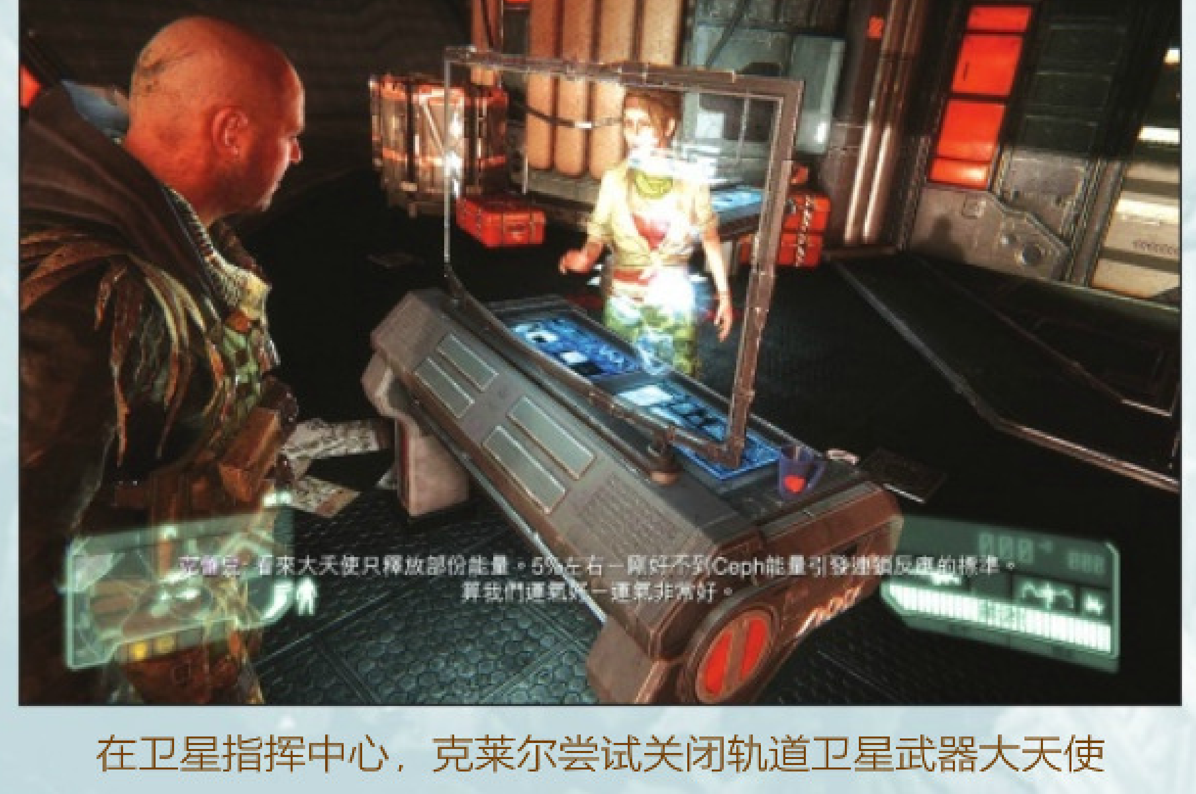
先知说道：“我如果能连接上Ceph的意识网络，入侵它们的意识，或许能改变它们的苏醒过程，叫它们回去继续休眠。没有了Ceph的威胁，CELL必定会停止使用大天使。”

“你打算把自己连上Ceph？！先知，你连在心智有保护的状态下都很难抵抗它们的影响，现在我们关闭了你体内的安全机制，表示你纳米服内的纳米机器人能自由行动，它们可以变成任何想像出来的东西，你甚至有可能变成Ceph！”克莱尔听了语气急促，她的担心并不是多余，Ceph的思维会影响人的心智，吞噬掉先知仅有的一丝人性。先知回答道：“我愿意冒这个险！”

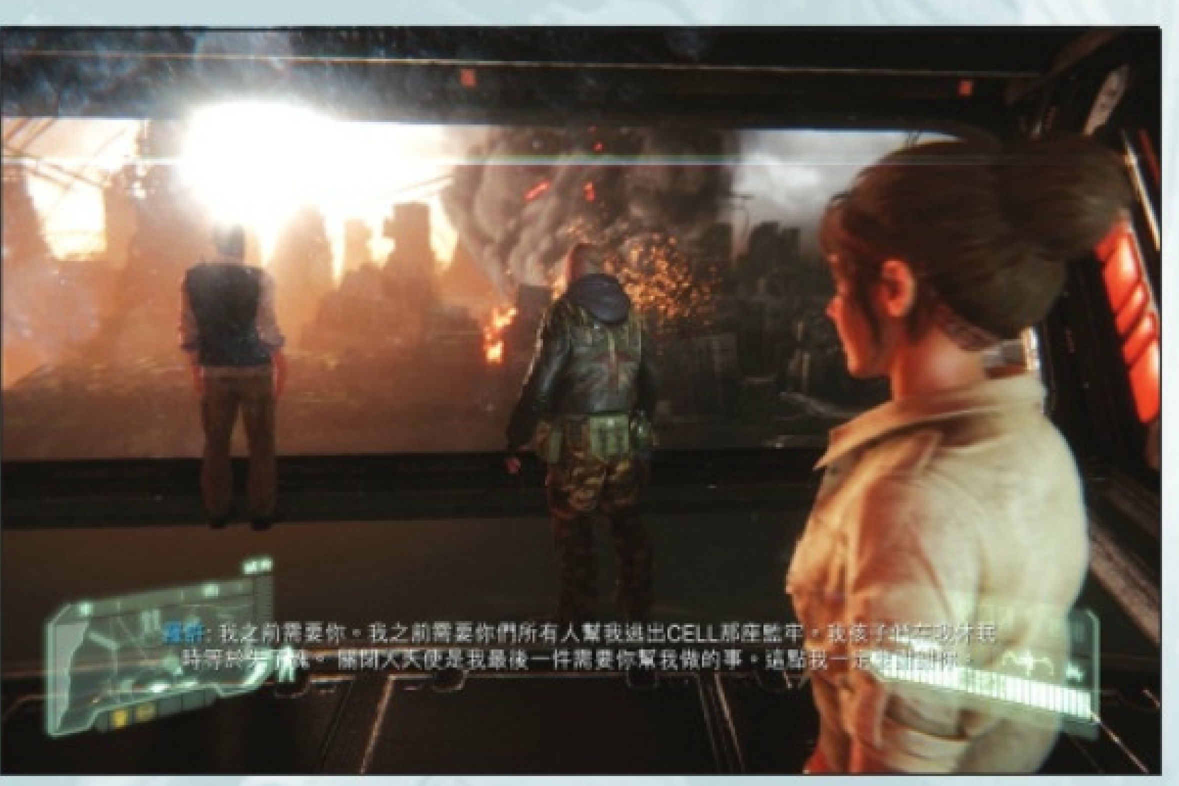
来到双桥珍珠街，先知找到了一个Ceph的意识主体，连接后看到了大天使摧毁地球的末日景象，他感觉自己被吸入巨大的能量旋涡中，如果再让它接近心智一点，自己就会被这股能量所占据。

此时，先知的身周站满了Ceph步兵，它们非但没有攻击他，反而跪在地上俯首称臣。先知暗道：它们把我当成Ceph主脑了！频道里的克莱尔喊道：“先知！这太危险了，你这是把自己送给Ceph，罗伦斯！”他明白以自己的力量，根本无法控制强大的意识主体，只有努力的挣脱那股能量的吸引，在克莱尔的呼唤中猛然惊醒。他望着意识主体叹道：“它好强大！原来它们的思维是连在一起的，传递着同样的讯息。”

意识主体重新被Ceph主脑操控，先知入侵失败，还好纳米服没有受到什么损伤。觉醒的异形步兵反戈相击，先知四处游走将其歼灭，并摧毁了装备着死神机炮的毁灭者。克莱尔发来讯息：



在卫星指挥中心，克莱尔尝试关闭轨道卫星武器大天使



失魂落魄的罗许站在窗前说了一通难解的话语

“先知，仔细听好。大天使目前已进入转移轨道，不到1小时就将实施攻击。CELL疏散了所有的场所，只有离此5公里的一处设施没有疏散，那里一定就是卫星的指挥中心，我们必须进到那里关掉大天使。大兵，你要加入我们吗？”“遵命！”先知注意到，这回克莱尔没有叫他硬体。

用异形DNA改造自身的罗许，无法抵抗异形的影响沦为它们的一员

在赶往指挥中心的途中，克莱尔的部队遭到异形围困，克莱尔绝望地对先知说：“我们无法短时间突破异形的防线，你现在不用管我们，优先任务是阻止大天使计划。我真希望我们一开始能处得好点，原本可以合作无间。”透过Ceph的意识网络，先知看到了克莱尔和手下负隅顽抗的情景。



罗许双手发射电芒朝大家攻击过来

这时频道上出现赛可的声音：“呼叫队长，我是R队一号，我们有一架秃鹰战机随时待命掩护撤退。使用此频道时请遵守无线电程序。完毕。”赛可回归了！先知吁了口气，有他在的话，克莱尔就没事了。“你说了算。完毕”克莱尔回应道。

先知杀到了卫星指挥中心附近，收到克莱尔的讯息，出走多日的罗许找到了，当时他站在战场的中央地带，说话语无伦次，不知道自己身在哪里，也不认得大家是谁，还好身上没有任何损伤，不知道他是如何躲过Ceph屠杀的。现在他们搭上了赛可的秃鹰，赶往指挥中心这边。先知攻入指挥中心的大院，关掉了CELL的防御炮塔，让赛可的垂直升降战机安全降落。

进到主控室，大天使已进入轨道准备就绪，先知连忙和克莱尔一起操作控制台，试图关闭火星高升程序，结果还是晚了一步，大天使朝自由穹窿释放了一波能量攻击。天摇地动之间，只

有废墟瓦砾，浓烟滚滚，烈焰腾空。

一直站在窗前的罗许喃喃说道：“我之前需要你们帮我逃出那座CELL监牢，我的孩子们在我休眠的时候失去了魂魄，关闭大天使是我需要你们帮忙做的最后一件事，这点我一定要谢谢你。”“你在说什么……罗许？”克莱尔不解其意，问道。

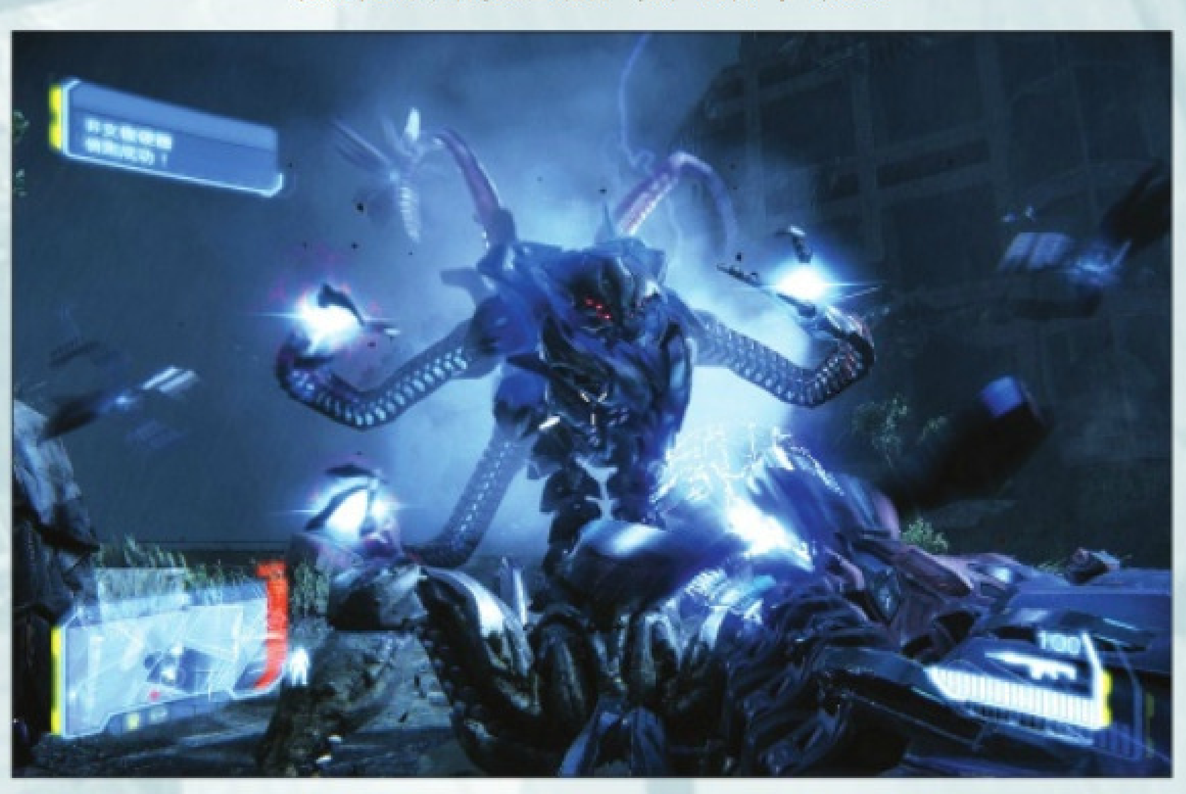


克莱尔香销玉殒，赛可痛不欲生

6.主脑之死

整间屋子暗了下来，空中展现出一段模拟投影，异形建立起一个称为爱因斯坦罗森桥的虫洞，像一道光束穿越太空连接到他们母星系M33的中央，它们的舰队将通过虫洞跨入太阳系！Ceph种族进入跨星球殖民的第三阶段。

先知确定罗许已不是当初的博士了，他此前使用了Ceph的DNA来延长寿命，却无法抵抗Ceph意识网络的吞噬，此时变成了Ceph的一员。他扳过罗许的脸，看到他脸颊扭曲虬结的筋脉，眼睛中透射出耀眼的白光，他被Ceph同化了！



消灭拥有超自然念力的异形首领

罗许突然发难，手中闪现森蓝的电芒将先知击倒，赛可大喝一声跑来救援。罗许的攻击转移了方向，电芒如同利剑穿透了克莱尔的身体，赛可转身抱住衰草般倒下的她。爬起的先知让赛可带着克莱尔离开，自己冲上前将罗许一脚踢倒，使其摆脱虫巢意识的影响。

倒地的罗许恢复了原来的形貌，说：“先知，你的身上有着某种特质，某种Ceph永远无法了解的特质。”说罢朝窗外跳了下去。这位曾经追求永生的科学家，竟以此种方式结束了自己的生命。

逃离指挥中心，纵身跳上战斗机离开指挥塔，操纵机炮轰击蜂拥而来的武装炮艇。频道里传来赛可的叫喊声，克莱尔和他失去了联系，先知的战斗机也在异形密集的炮火中坠落……

从坠毁的机舱爬出来，听到赛可的声音：“克莱尔，你别死，我对不起你……”先知看到赛可抱着克莱尔，就在不远处。性命垂危的克莱尔弱声说：“赛可，没什么好说对不起……你付出的比谁都多，原谅我好吗？”赛可忍泪应道：“当然。”“好，那就没关系了。”克莱尔话毕便没了气息。赛可将她放到地上，默然无语。

先知拍下他的肩膀，说：“赛可，很抱歉，我们的时间不多了，需要再找一架垂直升降战机。”赛可挡开他的手臂，喝道：“别他妈的再叫我！”先知继续道：“我们必须摧毁虫洞，否则大家全部死！懂不懂？”“你要我怎么办？我只是一介凡夫俗子，先知。我连一条命都救不了，还想救全世界？”

先知一把将他摔在地上，大声喝道：“混蛋，难道你还不明白？他们把我冰冻起来就是为了这套鬼纳米服，如果当时你也穿着纳米服，我们大家早都死了，因为你是人类才救了我们一命。赛可，我们都是人类，我们一起奋战过。你、我，还有诺曼、杰斯特，我们大家都一样，而不是那些纳米服！”先知朝地上的赛可伸出手臂，说：“现在只剩下你跟我了，我们可以扭转乾坤，让我们一起出最后一次任务吧！克莱尔会

喜欢你半途而废吗？”

赛可沉吟良久，终于站了起来。先知对他说：“先说清楚，赛可，接下来会是一场屠杀。”赛可瞪着他道：“当然是了，而且是我屠别人！兄弟，你去解决那些防空炮塔，我来开飞机。现在还没到世界末日呐，最坏的结局是我们在冥府喝酒。”

先知摧毁了3座Ceph的空防炮塔，搭乘赛可驾驶的战机前往虫洞。途中遭遇异形战机的拦截追击，机身起火，只好迫降到鲁斯哈顿大楼维修引擎。在这里遇到有着章鱼般须爪的异形首领，它拥有超自然的念力，能够操控死亡的Ceph发起攻袭。

解决掉异形首领后，赛可不知去向。先知赶到虫洞所在的哥伦布圆顶，只见这里光亮如白昼，粗大的光束直上云霄，周遭的沙石树木、钢铁水泥都被吸了进去。地陷楼倾中，先知被埋在了地底。

爬出幽暗的洞穴，先知来到异形盘踞的核心地带，在这里利用异形的能源包为纳米服增压，可在一段时间内保持不死之身。关闭几座意识主体后终于找到了Ceph主脑，它的形状如同一条粗大的蛇尾，试图用意识与先知交流，企图吞噬先知的意志。就在先知迷茫混沌之际，耳边响起赛可的声音：“老大，我来了！”赛可开炮轰击主脑，却被主脑一扫击落。

然而只此刹那的停顿，先知便从混沌中惊醒过来，连忙从地上拾取那把狩猎弓，搭箭在弦朝着主脑射去，嘴里说道：“这一箭是为了猛禽小队射的，你这混蛋！”中箭的主脑散射出橙色的光芒，轰然倒塌。身周的那些Ceph杂兵成为没有意识的躯壳纷纷自爆消亡。


随着爆炸，虫洞完全消失了，异形的危机随之结束

狂风呼啸，虫洞的吸力愈加强劲。先知爬向战机解救困在机舱里的赛可，赛可朝他喊道：“先知，你要撑下去，摧毁虫洞。”先知道：“我办不到，我只有这身纳米服而已。”赛可对他说：“先知，纳米服从来都不是重点。”话音未了，先知被一股大力吸进虫洞，进入太空……

7.一锤定音

当巴恩斯穿上纳米服的时候，就牺牲了原来的自己成了先知，成了也许是世界上最了不起的战斗机器。赛可和克莱尔都曾说，他只是一台唯命是从的机器。在这副纳米服的里边，他还有多少人性的存在？

当牺牲了一切，就必须成为完美、冷酷、用逻辑思考的机器。当机器失败了，接下来会发生什么事？当先知失败，人类还剩下些什么？

先知漂浮在太空里，望着光芒四射的虫洞，望着蔚蓝的地球，脑海里响起几个人的声音。罗许说：“先知，你身上有着某种特质……”赛可说：“先知，你要撑下去……纳米服从来不是重点。”

先知从颓丧的心情中清醒过来，他不能这样消沉，事情还没有结束。他的不远处就是卫星武器“大天使”，纵身飞过去，用面甲破解掉操作面板，将大天使瞄准即将通过虫洞进入太阳系的异形舰队……

巨大的冲击波将先知撞回了大气层，掉落在灵山岛。醒来发现纳米战斗服已经和身体完全融合，不但恢复了罗伦斯·巴恩斯的外貌，并且仍能使用纳米服的各种能力。正如克莱尔所说，在解除了安全机制后，纳米服内的纳米机器人能够自由行动，能够变成任何的形状和东西。

他走在金黄的暮色里，将队友的军牌投入湖中。与异形的战争暂时结束了，一路走来他犯过许多的错误，他毕竟还只是……一个人类。

他的名字是劳伦斯·巴恩斯，人们叫他“先知”。P



小李的抉择

■北京 生铁

作者按：这一次，我写了下面这么一个小故事。故事的背景设定在20世纪80年代初的中国河北（我有怀旧情结）。一开始，故事像路遥的小说一样正儿八经。但是，我没那么多耐心这样继续，怪事马上就出现了——嘿，我们何不让一个国产网游里的江湖传人去和《幽浮》（X-COM）里的外星人斗一下呢？我们还可以给男主角加上一个不明真相的女友，就像超人、蜘蛛人和蝙蝠侠他们的女友那样。此外再加上一点武侠故事里的恩恩怨怨，再混合进一点道法仙术、驱魔大师——我就是想讲这么一个奇怪故事。但在结尾，我还是想把它变回成一个路遥式的小说——保守、土气、抱着自以为重要的价值观。如果有人有耐着性子把这篇小说读完了，可能会问，这也太没谱了吧？

但我得说，其实很多游戏里的故事就是这么没谱！比如前不久的那个SLG《幽浮》的最新一代续作——《未知敌人》，这个游戏讲了什么？那么好的一个游戏系统，其故事不过是说，突然有外星人入侵，到处乱抓地球人，试图改造并奴役他们，同时还想利用人类的躯体来改善他们外星本族的基因。然后，玩家控制的人类这边，也是以暴制暴，抓外星人，研究他们的科技，再利用外星科技增强自己的战斗力……是不是从我的嘴里说出来，也挺扯的？

没错，我就是想让这些挺扯的事，都发生在20世纪80年代初的中国河北。

以上，就是我为什么要写这篇小说的初衷。当然，小说毕竟是小说，它不是游戏剧本，它也无法像游戏那样与人互动、面面俱到。如果说《幽浮——未知敌人》这样的游戏带给人的是一种排兵布阵的刺激与成就感。那么小说则更关心它是不是能引起你的某些共鸣。它很少能给你以成就感，反而有时可能让人更加失落。

【一】

小李同志：

见信如晤。

我给你买的几双尼龙袜，是否已经收到？省城很大，在那里实习，是个开拓眼界、吸收知识的好机会。这些是你的长项，我并不担心，但我也希望你能在生活里更好地照顾自己。吃穿用上，不要太节省，要吃好。天凉了，注意保暖。前两日，你父亲来我家坐了会儿。他的关节病好多了，前几天来了个北京的知名医生到我妈妈的医院会诊，也为你爸开了药方。你就放心吧！我也要抓紧学习文化知识。真诚地期待着，未来能与你一起在省城工作，为建设祖国的四化而努力。

每天都这么期待着……

盼复！

王丽

1982年，那一年小李23岁。他的家就在鸦鸿桥镇——那是一座空气里终日飘着烧鸡香味儿的镇子——鸦鸿桥的烧鸡在整个河北都是有名的。

小李就是在这座空气里弥漫着烧鸡香气的镇子里长大的。他一家四口人，他的爸爸是一位普普通通的煤矿工人，经常在外地工作，妈妈则是一位小学教师，在王玛村小学教语文和数学。他有一个大他2岁的哥哥，18岁就应征入

伍，参了军，不久前随着他的部队奔赴了南疆前线。

虽然小李的家庭出身非常普通，但这个年轻人可说是相当的要强。他和他哥哥的性格完全不同，内秀，心气高，又有些灵气，当年在镇中学里，他就是学校里的名人。恢复高考的第二年，他就考取了位于宣化的河北师范学院。他的理想是当一名人民教师，也算是继承了母亲的衣钵。

小李还有一位对象，也是个大学生，小他2岁，姓王，叫王丽，是唐山人。1976年地震后，她随父母调动工作，全家搬到东白疃。她父母都是高知，父亲是工程师，在东白疃的煤矿机械厂做机件设计，她母亲则是厂医院的内科医生。由于工作的原因，小李的父亲与王丽的父亲认识，两个年轻人也就此相识，进而成为恋人。王丽是大城市的女孩，上两代人都是高知家庭，很见过一些世面，这一点很吸引小李，而小李的要强和灵气，也吸引了王丽的心灵。

这一年，小李大学即将毕业，被分配到省会石家庄一所中学进行工作实习。他与王丽每个星期都有书信往来，谈人生，谈理想，两人的爱慕之情也悄无声息地浸入在字里行间。上面的那封信，就是王丽写给小李的。小李的回信是这样的：

王丽同学：

你买的袜子我已经收到，又让你破费，很过意不去。回去后我给你钱！你还没有工作，没有经济来源。虽然你家庭条件尚可，但也不要为我这样。袜子我舍不得穿，那天我试了下，又脱下来，收在我的箱子里。我一辈子也没穿过这么舒服的袜子，心中很暖……

石家庄确实是个大城市，我这个乡下孩子，也可说长了很大的见识。希望有一天，我能把我的家乡也建设成这样。学校的老教师对我都很好，学生也都喜欢我。不过一切都要慢慢来。如果工作努力，我们这批实习生中，确实有几个名额，可被分配到这所中学。但，我的希望是，我能回到鸦鸿桥，在镇中学担任合格的中学教师。“春蚕到死丝方尽，蜡炬成灰泪始干”。“知识青年到农村去，扎根农村干一辈子革命”。我是有这个决心的。甚至，像我妈一样，去王玛村当个老师也不是不可以。当然，最后也要看学校的分配。如果我回到鸦鸿桥干一辈子，你还愿意和我一起吗？

你的学习，都还好吧？希望你努力学习。你的每一分努力，今后在工作里，都能用上，甚至不够用，我现在就是这样的体会。

不知还说点什么好……代我问叔叔阿姨好。

另，以后无事两周通一信如何？可省下些邮票钱。

小李

这样充满年轻人甜蜜爱恋的信件往来，一直持续到这一年的年底。在这一年的12月，整个世界发生了一件大事。

各大城市和地区突然出现了莫名其妙的断电和通讯中断的情况，厂矿企业损失严重。有时，还出现了昼夜颠倒的现象。虽然报纸上对于这些现象没有做出任何解释，但王丽的学校还是在这个月临时休课，遣散了学生和教职员工。王丽回到了东白疃的家里，等待学校的复课通知。

有一天晚上，王丽刚过完晚饭，和父母一起到楼下的王婆婆家看电视，想看看最近有什么新闻动态。电视和前几天一样，一片模糊，全是雪花。偶然能调出电视画面，也是信号测试卡的那个圆球画面。

得不到什么消息，王丽只好和爸爸妈妈回家。临走前，楼里的几个邻居还在一起议论了一下近期的反常情况，说什么的都有，有说苏联人搞破坏的，有说越南报复中国的，有说美国人的实验卫星出故障落在河北省的。王丽听了，心中更乱——之前她给小李写出的两封信，都石沉大海，没有回音。

临到上楼回家的时候，王丽和她的父母说，觉得闷得慌，想去楼下散散步再回家。父亲说了句“夜里天这样凉，还出去干啥？”但他们还是由她去了。

【二】

王丽一个人来到楼下，在路灯的光影下独自走着，有一段时间，只是看着自己的影子，啥也没想。昨天她还见到了小李的父亲。矿上的生产还没有停止，但小李的父亲显然有些着急了，他和小李以及小李的妈妈，都无法取得联系。王丽听见自己爸爸问他，是否应去找找小李，小李的父亲露出了严肃沉思的表情说：“我是矿上的队长，这个时候请假不太合适。再等等。”

外面的空气冻得王丽鼻尖和脸颊发麻，但她仍没有回头的意思，渐渐就走出了家属区的大门，进入到外面那片小树林里。

刚走进树林不远，突然听到一个熟悉得不能再熟悉的声音在身后低声叫她：“丽。”

她猛回头，看到一个身影站在身后5丈开外的树丛之间，还是不免心中一惊。那人正是小李！

“我怕直接跑出来吓到你，只能叫你名字，但还是吓了你一跳吧？”小李边说边从树丛中走出来。

“你、你怎么到这儿来的？”王丽望着小李，又喜又惊，甚至在小李迈过草丛向她走来时，本能地往后退了两步。

“说来话长，王丽。我是来和你道别的。”小李撣掉身上粘的草根，王丽注意到他穿着单薄。

“出了什么事？你咋穿这么少？不要着凉！”王丽说着就要脱下自己的棉大衣。小李拉住了她，借着皎洁的月光，王丽看到，面前的青年就是自己朝思暮想的恋人，虽然他脸上脏得不行。

“我不冷，丽。”

这时，有人从树林边的小路正往家属区走，说话的声音传了过来。小李和王丽下意识地转过头向小路上看了看。王丽解下自己的厚围巾，围在了小李的脖子上。

“走，我们边走边聊。不要让别人注意到我们。”小李说道。王丽顾不得矜持，握住了小李冰凉的手。

【三】

小李的突然出现，使王丽一时惊喜交加，从头又问了一遍刚问过的话，这

次，才听清，小李说是要来道别。她心头一沉，有种不祥的预感。小李打断她的询问，说："我的时间不多，听我把情况和你讲清。"

就这样，一边走，小李一边把他知道的一切情况都告诉给了王丽。

原来，是发生了入侵事件。而且，这一次的侵袭并不是如同南疆前线那样的纷争，事实证明，这些入侵者来自地球以外。先是非洲、欧洲，之后蔓延到亚洲。种种无法形容的怪异现象在人类文明的世界上蔓延。有时，近百万人的城市凭空消失，还有时，一座城市中的某座建筑，在一夜之间瞬移到另一座城市，雷达和卫星通讯系统全部中断，很多地区的电力供应也莫名消失。整个世界正在迅速遁入黑暗之中。目前，东北和华北地区的日常生活还暂时处在正常情况下。小李正打算以自身的能力，投身到抗击入侵者的战斗中去。

"你是怎么知道这一切的？"王丽禁不住问。

"你别忘了，在我实习的学校里，每年都有军区参谋部的子女。"

信息量一时太大，王丽焦躁地摇了摇头，"你一个刚毕业的书生！你有啥能力，去抗击那啥？你爸妈咋办？我咋办？你这么没头没脑的说这些，我全都不明白，你到底在省城做了什么事情？是不是在骗我？"

小李连忙用食指放在嘴唇上发嘘声制止她，"小丽！小丽！不要喊！你听我说，有些事我还没告诉过你，但今天，我想是该告诉你的时候了……"小李说着，伸出一只脚，让王丽看。小树林里光线不明，王丽首先看到的是一双脏得不行的白色回力鞋——鞋前开绽，露出两个大脚趾头。"你没双好鞋了？咋光着脚？我给你的袜子呢？"

小李正要解释，突然，几道手电的光柱晃向他俩。

"你们两个在这里干什么呢！"拿手电的人厉声喝道。

王丽用手臂遮着眼睛，害怕地说："我们什么也没干！"

"你们是什么关系！鬼鬼祟祟的，在树林里晃荡？"在小李二人的身前身后各出现了两个人，一起向他们靠近。

说时迟那时快，小李也不答话，脱开王丽抓住他胳膊的手，突然向前两步疾走，一个顶肘，一声闷响，对方的手电筒掉在了地上，手电光线在草丛里滚了一个圈。这时另一个黑影扑向小李，小李侧身顺着对方冲过来的劲来了个铁山靠，对方一声惨叫，被顶出几米开外，躺在地上不动了。与此同时，小丽身后的两个人也向他们跑来，其中一人冲到王丽的身边举起了一把长刀。王丽尖叫着，瞬时间小李已经闪到她身边，未等刀光晃动，一个狮子小开口把他摔到了地上。另一个近前的人稍有迟疑，小李一个低踢正中对方胫骨，趁对方还没倒下，他单腿进裆别住对方的肩关节，只听喀嚓一声，像是撅断了对方的胳膊。

几个人都倒下不动了。小李俯身挨个在他们身上摸索着什么。王丽吓得呆在原地一动不动。突然，最后倒地的那个人呻吟着挣扎要起身，她脱口道："他还动呢！"小李头也没回，说："放心，他起不来了。"

王丽说："为什么？"

"胫骨踢断了，它是小腿的承重骨。"

王丽还看着那人在蠕动，突然一道蓝光打穿了这个人。她回头，见小李手里拿着个手枪样的东西。"你怎么杀人！"她又脱口而出。

"你看他是人么？"小李慢慢走回到她身边。王丽回头，看那几个人都像气球一样，慢慢瘪了下去，最后草地上只剩几件蓝色四兜的干部服。小李又冲王丽摆了摆手中的银色手枪说："这次你信我了吧？"

王丽变成木头人一样，继续跟着小李往林子里走。

"刚才不是让你往下看吗？不是看我的脚，是看我的腿。"小李说。

王丽这才看见，小李的小腿上各绑着一张黄色的、类似马粪纸似的东西，上面好像还写着几个歪扭的字。

"这是啥？"王丽问。

"这个叫纸马，也可叫甲马。它能让我日行400公里，否则我不可能从石家庄一个下午赶到你这儿。"看到王丽的表情，小李并没有笑，继续说："丽，我可能从来没告诉过你。事实上，我的家庭，不是一般的家庭。我的祖上是道教河北橐龠派的秘密传人，我是第86代独门传人。我们这一派的前身是楼观派，人们都以为这一派已经断绝，或者并入了全真道，实际上没有。明朝之后正一教势大，一手遮天，他们以镇邪树正的名义，想将我们这一派灭门，他们自以为大功告成……"

王丽抿嘴打了个哈欠。

小李顿了下说："算了，时间紧迫，不说这么多。总之，我父亲做矿工，其实也是为了在地脉中寻找坤气，以补充我们体内的真气……这，就有点像打气筒给自行车轮胎打气。我们的身体就是轮胎。"

"这么冷天，你为啥不穿我给你买的尼龙袜？"王丽打断他说。

小李略有愧疚地说："你有所不知。做云升法跑远路，必须少穿，而尼龙材料有静电，棉大衣材质兜风，对法术都有所干扰。所以……"

"我是怕你冻着。"王丽突然转身



面对面看着小李，两手抓着他的袖子，问："接下来你要怎么办？"

小李一字一顿地说："我这就要走。"

"就不能不走吗？你说这些都是真的吗？为什么我觉得自己像在做梦？"王丽说。

"丽，一个男人，这一辈子，得做出一件大事。我是乡下苦出身的孩子，学了一身本领，这时不用，那就真成了那个学了屠龙术却一辈子没龙杀，被人耻笑万代的朱泙漫了！再者说，我想和你过太平日子，恐怕现在也是过不成了。听说，我哥哥在前线的部队已经和之前的敌军组成了联军，一起去对抗外星人了。"

王丽低下了头，"就算你不考虑我……那你父亲呢？"

"他一定仍在想法寻找矿脉里的坤气……他能保护好自己。"

王丽想了想，没有再多说什么，只问小李自己能做些什么才可以自保。

小李答道："多存点粮食和水，必要时做好献身的准备。"

【四】

王丽要小李送她回家，小李说只能送她到小树林旁，不想自己的行踪被别人发现。然而等到了树林边，王丽含泪要与小李告别时，小李却拉住了她："你跟我一起走，马上！"

"为什么？"王丽诧异地问。与此同时，两人都看到王家楼下的邻居王婆婆从小区里走了出来。她边向这边走，边唤着王丽的名字。

"没有为什么了，这个家你回不去了！"小李拉着她就往小树林里跑。

"可……我父母怎么办？"

"他们现在已经不是你真正的父母了！"小李顾不得多解释，拉着王丽几乎飞奔起来。

"放手！我得回去和他们打个招呼！"王丽几乎要哭出来了。

小李叹了口气，"他们不会随便伤害你父母，只是暂时控制了他们的思想，以便设下陷阱抓住我们。你信不信我？若信的话，就快跟我来。"

王丽只好跟着小李继续跑。

说也奇怪，那王婆婆似乎突然就离他们只有十来米远，呼唤王丽的声音中也掺杂了某种威胁的意味。

"别理她！快点跑，快！再快！再快！"小李不断催王丽加快速度。"我要使云升法了！"小李低声喊。接着，王丽听见他气喘吁吁地念了几句什么"虚而不屈动而愈出……六丁六甲白云鹤羽……不呼不应呼之立应"之类的话，没抓着她的那只手还在空气里挥动着，最后听小李叫了一声"起！"王丽觉得自己脚下蹈空，竟然不由自主地飘了起来，不禁闭起眼来。接着她又开始往下掉。"接着蹬脚别停啊！"小李失声大喊。她赶紧又蹬腿，像往常跑步那样，慢慢她觉得自己又飘稳了，并且明显感觉自己的身子开始往上升，只是不敢四面看，只听得耳边呼呼风响，却大气喘不出一口。

慢慢她睁开眼，发现自己飘得并没有想像中那么高，只是离地数米，手几乎能够到路灯的灯泡。脚下景物飞快地向后退去。王丽渐渐适应了这种速度，她忘却了寒冷、惊恐以及其他一切复杂的感情，只是看着脚下黑色的大地在迅速地移动着，而此刻抓紧她手带她一起翱翔的，就是她朝思暮想的恋人……

【五】

不到一个时辰，两人身体下面的世界一分为二——一边是丛林、市镇和沙滩，另一边是黑夜里神秘的大海。小李还是第一次带一个常人行云升法，体力不支，两人降落在无人的沙滩上，作短暂的休息。

"走几步再飞，我没劲儿了。"小李一边弯腰大喘气一边还面露微笑。

"好冷，你穿得太少了，把我的棉大衣给你。"王丽坚持要脱大衣给小李。

"你摸，我还出汗了。"小李说，"我和平常人不一样，放心。"

两人在沙滩上边走边聊。冬夜的大海，波浪起伏，凛冽的寒风让它显现出了凶险冷酷、神秘难测的一面。

"等以后，如果还有机会，我教你踏浪术，好不好？"小李看着王丽。

"我才不要学，海水冷冰冰的，有什么好。"

"哎，王丽，我一直挺好奇一件事。"

"你说。"

"你爸妈为什么只要了你一个孩子？"

王丽沉吟了一下，答道："其实，我本来也有个哥哥的。"

"哦？"

"1976年，唐山地震的时候，他和我的爷爷奶奶都一同去世了。我父母因为带着我在外地工作，才躲过一劫。"

"抱歉，提到了你家的伤心事啊。"

"没事，我早该告诉你的……一晃也6年多了。不过打那之后，我爸妈尤其是我妈，也老了许多。"

有好长一段时间，两人都没再讲话。黑灰色的海洋在涨潮时发出嘈杂的声音，而这种噪声却又使人无比地清醒。

"给我说说，你还有啥没告诉过我的事吧，比如你是怎么学的这些魔法的？"王丽问小李，从离开小树林起，他们两人一直都拉着对方的手，没有放开过1秒钟。

"勤学、苦练、虔诚。"小李一字一顿，"不过我要纠正你，这不叫魔法。"

"那叫啥？"

"道家叫做功法。"

"你还是团员呢，怎么能信教？"

"我爹跟我说过，只要是为这世界做好事，党也会同意的。话糙理不糙。如果我不是真的信道，我就没法学会这些法术。"

"真的？"

"嗯。对了，去年有个动画片，叫《崂山道士》，你看过吗？其实讲的就是这个道理。那个学道的书生，表面看是懒、心术不正，归其根本还是他不信道，所以他才练不成穿墙术。"

"那，你信哪个更多一点？"王丽又问。

"只能说……我信仰唯物主义吧！道家，或者叫传统的一些东西，其实也是唯物的。像我学的河北巴子拳，我刚使的云升术，难道你能说它们是虚的吗？是实打实看得见摸得着的，是唯物

的。等将来入了党，我会是个好党员的，和我爹我妈一样。”

说到“将来”二字，两个年轻人又沉默下来。

“对了，我写信说让你递交入团申请，你去做了吗？”小李问王丽。

王丽点点头，“你说的话，我都听。”她又说：“我还没去过鸦鸿桥呢。”

“我也有段时间没回去过了。我们那镇子外面，有一大片菜花地。有一年夏天，闹了虫灾，整片地里全是白蝴蝶在飞。我记得特清楚，就是从那一年起，我爸开始教我和我哥练功的。”

“你哥的功夫咋样？”

“他？我小时候总打不过他，他有股子鲁劲儿。可他学东西到一定程度，就不行，没我灵活。我哥哥凡事总是让着我。家里培养个大学生，也是我。我能比他聪明多少？他非说他愿意当兵。”

“小李。”王丽说，“如果这个世界，没出这档子事，你真正的理想是什么？就是想当个乡镇教书先生？”

“教书育人，桃李满天下，难道不是最好的理想吗？”

王丽没有说话，也没有抬头，现在她改成挽着小李的胳膊在走了，也许这样更暖一点。

小李又开口道：“不管怎么说，我这辈子，还有个事必须得了了——把橐龠派的功法和教义传给我的后人……这不光是我爸反复和我们哥俩说的，也是我爷爷的遗愿。这几年来，国家的宗教政策也越来越放开了，不像我们小时候，那时都是封建毒草，只能秘密学。”

“你信教我不反对，可是，孩子学不学这个道，得和我商量。”话没说完，王丽已经觉得自己的话不得体了。

“你这意思是……”小李搔了搔后脑勺。两个年轻人脸都红了，可他们的胳膊却挽得更紧了。

“我想回家乡教书，还有一些原因。”小李说话的声音都不自然了，“今年，我们乡里也在推动家庭联产承包责任制。我大姑还有一些亲戚，都承包了地。农忙时，我妈也想让我去帮他们种种地。虽然我爸当了工人，可我到底还是农民的后生，你怕不怕当农民？”

王丽头更低了，“你妈妈怎么看我，你还从没和我说过。”

“好啊，她只会说你好，说我有福气。”

“瞎说。”

“真的。”

“阿姨还说了啥？”

“她就是给我写信，说要对你好。”

“就这？”

“就这。”

“那你想不想知道我妈怎么看你？”

“我……”

渐渐地，两个青年的身影没入那海与天构筑成的无边黑暗的深处，再也听不见他们在说些什么，沙滩上留下的两排脚印，也将被海潮冲刷掉。海边公路的路灯下，可以看见军队疗养院的入口。在冬天，它们都大门紧闭。

人的一生非常短暂，对于这么短暂的生命来说，这个世界其实什么也没发生过。

注：本故事地名均借用自河北与内蒙的真实地名，但故事中的内容与这些真实地点无关，反正，谁会在乎？P



如梦曾梦
“仙五前传”人物小像

■四川 戈衣



【第一篇】二少

在“仙五前传”中，皇甫卓对玉石颇有研究，常赠玉给青梅竹马的夏侯瑾轩、欧阳倩。君子比德于玉，他正直、重情义，是名副其实的君子，一生所为，亦无愧于“仁义”二字。在蜀山天权宫藏书中，称其“书香侠骨，仁者无双”。

〖一〗

皇甫卓在楼兰古城漫无目的地闲逛着。

这里本是楼兰国的古都，作为西域通商的必经之处，一度十分繁盛，后因缺水渐渐衰落。

由于楼兰王鬼魂所设的法阵，古城只能进不能出。众人约好夜间将其降服，解救被围困的楼兰子民和过路客商。

行至城中心的高台，皇甫卓发现一处玉石摊子。

由于家中经营玉石生意，皇甫卓于此道颇为精通。之前送给夏侯瑾轩的羊脂白玉坠被对方打破，一直想着有机会要再送一块好的，便随手拿起一块打量。

“客人好眼力，这块玉彩又绿，水又足，价格也不贵。”摊主搓着手，喜滋滋地说道。

这玉通身青绿，色如翠竹，倒让他想起了自己买的第一块玉。

〖二〗

四大世家同气连枝。折剑山庄新近锻得一把好剑，剑体刚劲可摧千钧巨石，剑锋精细可雕落叶于空。欧阳英令弟子姜承送剑到开封，赠给少年成名的皇甫卓。欧阳倩对开封风物颇有兴趣，便一同来了。

作为“别人家的孩子”，每次品剑大会后，皇甫卓在各家父母的大力吹捧下，都会在同龄人中拉足仇恨。

例如夏侯家。

四大世家中，上官家尚无子嗣，欧阳家长子早夭，只有女儿，都不在比较范围内。可是皇甫卓只比夏侯瑾轩大1岁，却剑法高超。人比人气死人，夏侯彰每次看到自己不务正业的儿子，都气不打一处来。

有时候夏侯瑾轩会想，皇甫卓比自己更像夏侯彰的儿子。

一样武艺高超，一样眼里揉不得沙子，一样正直到迂腐……甚至，一样对他呼来喝去。

每次参加完品剑大会，好一阵子，夏侯瑾轩都会夹着尾巴，谨言慎行，生怕撩了父亲的逆鳞。即便如此，还要靠二叔在中斡旋，才能平安渡劫。

虽然如此，自来熟的、满是正能量

的夏侯家大少爷，还是把皇甫卓视为挚友。

得知三好友会面的夏侯瑾轩，不甘寂寞，也向父亲请求前往。当然，话说得冠冕堂皇，是想见识皇甫卓的宝剑。

皇甫卓、夏侯瑾轩、欧阳倩本是青梅竹马，四大世家的继承人多有走动也不是坏事，夏侯彰就睁一只眼闭一只眼地应允了。

“阿卓，你的剑起名字了么？”这是夏侯瑾轩下马车说的第一句话。

皇甫卓摇摇头。

“我想了一路了，就叫费隐剑吧。”风尘仆仆的夏侯瑾轩兴冲冲地说。

君子之道，费而隐。

皇甫卓点了点头。

他拔出费隐剑，轻轻一抖，剑光流动，姜承三人都是一阵惊叹。

“阿卓，我听说开封的夜市很有名，晚上带我们去逛逛吧。”夏侯瑾轩毫不见外地提议道。

正准备秀一段“天循两仪”的闷骚少年皇甫卓险些呕出一口血，只好默默地收起费隐剑，重重地点了点头。

欧阳倩掩着嘴笑了起来。

开封的夜市十分繁华，各种吃食一应俱全，吆喝声此起彼伏。

欧阳倩端着杏仁茶，喝一口，就微微皱了眉。姜承知道她最怕苦，早就备了香甜可口的点心给她。

“谢谢四师兄。”欧阳倩垂下头，小声说。

她穿着男装，身形更显窈窕，姜承不敢多看，面无表情地跟在一边。

皇甫卓回头，发现欧阳倩和姜承不知何时不见了，倒也没放在心上。姜承是折剑山庄最出色的弟子，不需担心。

令他头疼的是眼前的红衣小公子。

夏侯瑾轩东张西望，好似野人进城，每个摊子都要欢天喜地地逗留半天。皇甫卓不敢让他离开自己视线，只能紧紧跟在后面。

“难道明州没有夜市吗？”皇甫卓拨开重重人群，向夏侯瑾轩挤来。

“明州虽然海运发达，却有宵禁。”夏侯瑾轩倒空钱袋，换来一份灌汤包，“开封真有趣！”

“小心烫！”皇甫卓忙出声提醒，但还是晚了一步，夏侯瑾轩被烫得龇牙咧嘴。

真失态。

皇甫卓默默把头扭向一边。

夏侯瑾轩吃完灌汤包，蹲着仔细翻看着附近摊上的几本传奇。这是一个东北的行商，摊上摆着一些漂亮的小玩意儿，拨浪鼓、铜镜、貂皮帽……

“这几本书我没看过呢。”他一摸钱袋，忽然反应过来，抬头看向皇甫卓，露出了谄媚的笑，“阿卓，买给我吧。”

他并不擅讨价还价，对商贩也大方，钱袋早已见底。

皇甫卓在他闪亮的眼神前败下阵来，心里想着“无耻”二字，却还是默默摸出钱袋。

皇甫卓外表冷漠，其实最是心软。

他的目光忽然被摊上的一块玉料吸引，随手拿了起来。

“小少爷好眼力。”那摊主抚掌笑道，“这是我们那儿上好的岫玉，细腻温润，非常适合小少爷你呢。”

这本是一块极为普通的玉，质地并不好，也不值什么钱，这摊主见两人年幼，便信口开河。

皇甫卓也不在意，觉得这玉质地坚硬、颜色讨喜，便和夏侯瑾轩看中的书一块买下了。

他喜欢送玉石给亲近之人，夏侯瑾轩和欧阳倩都收过不少，不过都是从家中新买的玉石里挑的，还没有亲手买过。

等青梅竹马们离开开封，皇甫卓让家仆找来一些雕玉的书，开始闭门研习。

下个月是夏侯瑾轩的生辰，他准备亲手雕件东西给他。夏侯瑾轩生性风雅，喜欢写字画画，雕一支玉笔应该不错。

都说玉石养人，这挚友实在跳脱了些，若性子能稳重些就好了。

琢玉之术，难学亦难精。皇甫卓小心翼翼，用麻绳浸了水，沾了砂，慢慢打磨玉料。他毫无经验，玉料越磨越小，最后居然雕成一根小小的玉簪，和初衷相去甚远。

皇甫卓递玉簪给夏侯瑾轩的时候，总觉得有哪里不对，想来想去，觉得送根玉簪有些滑稽，甚至有些轻浮，伸出一半的手便收了回来。

他讪讪地说：“我初次雕玉，没有经验，这块玉料也不够好。改日等我找块上好的玉石，雕好了再送给你。”

夏侯瑾轩一手夺过玉簪，笑道：“阿卓，送人的东西哪有收回的道理，我很喜欢，谢谢你。”

年纪渐长，他不再叫他“阿卓”，他也不再叫他“瑾轩”，世家公子有世家公子的规矩，叫的是“皇甫兄”“夏侯兄”。偶尔，皇甫卓被气得狠了，会连名带姓地叫他，一字一顿，怒气冲冲。

那一年，皇甫卓13岁，夏侯瑾轩12岁，欧阳倩11岁，姜承15岁。

〖三〗

皇甫卓意识到这是一个梦。

在现实中，他在楼兰看玉的时候，



夏侯瑾轩会兴冲冲地出现，让他教姜承雕玉之术。

姜承要为欧阳倩雕一只玉笛。

这个时候，萧长风还没死，事情还没到不可挽回的地步。他仍一心挂念着他的折剑山庄、他的师父、他的二小姐。

这是皇甫卓反反复复在做的一个梦。

他有时候会想，如果当初出不了古城 是不是就不会发生后来的一切？——姜承不会入魔，欧阳倩不会私奔，他不会失去家人，夏侯瑾轩不会失去一切。

如果早知道，等待他们的是永久的分离和永无尽头的等待……

梦里的皇甫卓，在楼兰的满天风沙中微微眯起眼，看到向他奔来的夏侯瑾轩和姜承。

梦在这时候醒了。

【第二篇】二叔

魔翳是夜叉族摄政王，为寻找修复魔界水源的方法，控制夏侯家二门主夏侯韬的身体，潜伏人间二十余年，其间一手带大侄子夏侯瑾轩，教他读书写字，为他熬药治伤，叔侄感情颇深。不过，于他而言，夜叉族高于一切，他为此谋划已久，可以毫不犹豫地杀死相处多年的“家人”，至于这其中是否曾有些许真情，也许只有他自己才能知道了。

〖一〗

在开封与皇甫家谈妥玉石生意后，夏侯韬并不停顿，马不停蹄地赶回明州。之前门下弟子传信来，说是少门主受了门主的罚，感染风寒，正卧病在床。

他进了夏侯府的大门，和厅堂里的兄长匆匆打了个招呼，便直奔后院。在侄儿卧室门外，夏侯韬边敲门，边柔声道：“瑾轩，我回来了。”

床上拥着衾被的小家伙定定地看着他，伸出双手，奶声奶气道：“二叔，抱抱。”

夏侯韬笑着坐在床边，任他紧紧攀着自己。小瑾轩换了个舒服的姿势，八爪鱼一般扒在二叔身上。他身上只穿着一件单薄的长衫，夏侯韬怕他受凉，便拉开外衫，把他罩在衣里，只露出一张圆圆的面孔。

“好端端的，怎么会得了风寒？”夏侯韬明知故问。

小瑾轩嘀咕道：“我晚上看杂书被爹发现，他揍了我一顿，还罚我去屋外蹲马步。夜间风冷，我第二天就起不了床了。”

“你啊……”夏侯韬叹了一口气，兄长最是严厉，这次没有他在一旁求情，下手实在狠了些。

“其实爹很疼我的，二叔你不要生气。”小瑾轩见他脸色不愉，忙解释道，“是我先做错了，爹珍藏了一本养由基的秘箭谱，好不容易才舍得拿出来让我背诵，我却不上心……可是我对练武真是没有兴趣啊……”

“兄长虽严厉了些，也是为了你好，你终有一日要接掌家业。”夏侯韬摸摸小瑾轩的脑袋，道，“二叔虽不会武艺，却了解些法术，不如传授于你，教你防身。”

他口中轻念一句咒语，桌上的烛火便悄无声息地熄灭了。

黑暗中，小瑾轩惊讶地“咦”了一声，夏侯韬笑道：“这是初级风系法术，最简单的风咒。”

他又念了句什么，微弱的烛火再次出现：“这是初级火系法术，炎咒。世间法术，除雷、风、水、火、土五种属性外，还有阴、阳二系。阳系除战场治疗外，平日修习还可强身健体，我明日再教你。”

多年后，与同伴并肩作战时，夏侯瑾轩是毫无疑问的阳系第一奶妈，治愈能力无人能敌，在输出方面，风系、火系也造诣颇深。

而在当时，小瑾轩眼神闪亮，一句“谢谢二叔”说得眉开眼笑。

“你好好休息，我先走了。”夏侯韬准备离开时，发现衣角仍被小瑾轩拉着。

“嗯？”他看着瑟瑟发抖的小侄子，问，“怎么了？”



“二叔，我刚看了一个很可怕的故事，心里害怕，你陪陪我。”小瑾轩把头埋在二叔怀里，撒娇道。

“哦？什么故事？”夏侯韬知道对方一定是偷看了自己的藏书。

小瑾轩结结巴巴地复述了一个美貌的女子在月光下褪去人皮的故事。

夏侯韬看着怀中张牙舞爪的侄子，露出了温柔的微笑：“瑾轩，二叔这次在开封的酒馆里，听说了一个故事，很有些意思，不如讲给你听。”

“好。”小瑾轩奶声奶气地说。二叔身体不好，并不常外出，不过每次游历回来，都会带回很多有趣的见闻——至少比爹带回来的有趣多了。

夏侯韬想了想，道：“七八年前，开封有个姓刘的公子，父亲是当朝礼部尚书，家中颇有财势。他有个青梅竹马的表妹，姓林，长得花容月貌，而且武艺过人，是明媚爽快的江湖女子。他自小爱慕表妹，便前往苏州求亲。”

“苏州的林家，莫非便是南林北沈的林家堡？”小瑾轩插话道。他虽不好武学，但在父亲的耳提面命下，对武林掌故倒是不陌生。

“不错，正是那林家堡。刘公子求亲失败，回开封后就一病不起。为了冲喜，家中便帮他定了一门亲事，娶了个美丽的孤女，叫彩依。那彩依美若天仙、温柔体贴，照顾极

为周到，刘公子的病一天天有了起色。”夏侯韬喝了一口茶，道，“这彩依身世神秘，艳冠开封，便引起了市井的关注。有人说她是不愿和亲、出逃在外的宁国公主，有人说她是迎春阁的第一名妓，还有人说她是妖精，专吸男人精气，那刘公子的身体就是被她弄垮的。”

小瑾轩听得十分入神，眼睛一眨不眨。

夏侯韬道：“那刘公子也渐渐起了疑心。之前请的大夫对他的病都无计可施，只有彩依家乡的偏方能缓解，而他服了药总是不省人事，怀疑彩依背着他在做什么见不得人的事。正逢他那林家表妹和情郎上门拜访，那二人求了蜀山的道长施法，发现这彩依果然不是人。”

他停了一停，道：“原来，当初刘公子求亲失败，离开苏州时，曾随手救了一只被困在蛛网上的小蝴蝶，也因此中了蜘蛛的缠魂丝。那只小蝴蝶就是彩依。她用自己炼制的百花仙酿为刘公子压制毒性，然而那缠魂丝是混合了咒术和毒蛊的邪术，只有施术者可以破解。蜘蛛精死于蜀山道长之手，眼看刘公子性命不保，彩依便废去千年道行，为刘公子延寿十年。”

小瑾轩惊道：“那刘公子怎能同意？”

“他并不知情。”夏侯韬道，“彩依不愿他伤心，央求林家姑娘为她保守秘密。那刘公子至死以为她是个要谋害他的妖物。”

“怎么能这样！”小瑾轩气愤不已。

“人、妖本是异族，自然难以相互理解。这世间之事，又岂能尽遂人意？”夏侯韬柔声道，笑容在烛火下显得有些心不在焉，“我这次又买了不少志怪传奇，你若是喜欢，自己拿去看便是。天色不早了，你好好休息吧。”

“谢谢二叔。”小瑾轩重重亲了夏侯韬一口，依依不舍地目送着他离开。

〖二〗

多年以后，夜叉族摄政王魔翳，厌倦了长期以来的兄弟游戏、叔侄游戏，撕下温情脉脉的面具，露出了狰狞的笑。

那些一起度过的美好时光，只不过是一时兴起、一场梦境。

“瑾轩，对二叔下这么重的手，你心安吗？”魔翳朝他微笑。

“不要嘲弄我！”夏侯瑾轩痛苦地闭上双眼。

往事历历在目：自己生病，是他在旁照顾；惹了爹生气，总有他求情；甚至读书写字，也是他亲手所授。而现在，正是眼前这个“二叔”，杀了爹，杀了自己心中的二叔。

“我最喜欢二叔了！”小瑾轩快乐地牵着夏侯韬的手，晃来晃去……

瑾轩慢慢睁开双眼，眼神不再迷茫。

“我心中的二叔，已经死在了蜀山。”他坚定地说。

二叔早就死了。眼前这个细细谋划，步步为营的陌生人，就由自己亲手做一个了解吧。

〖三〗

掉下司云崖的瞬间，夏侯瑾轩莫名想起五年前，自己初涉江湖，要去参加折剑山庄的品剑大会。首次在野外过夜，他难以入睡，想起了二叔当年说的那些故事。

“姜兄，你说这里会不会有书上说的那种山精水怪？”他悠悠说道，“月色弄亭廊，花枝袖绮裳。停将拈绿酒，浅笑顾檀郎。若是在月下与蝶仙邂逅，玉人在侧，琴瑟相和……真是让人心向往之。”

负责护送他的是后来的魔君、净天教教主姜世离，但在当时，他只是沉默寡言的折剑山庄弟子姜承。

姜承疑惑地看了他一眼，十分不解风情：“……晚上出来的是蛾子。”

一句话打破了夏侯瑾轩的绮念。

〖四〗

当是时，南林北沈逐渐隐退，武林中俨然唯欧阳、夏侯、皇甫、上官四大世家马首是瞻。

夏侯府已于数年前迁至明州西南的高地，飞阁流丹、碧瓦朱檐，倒比寻常王府更气派些。后院湖心，有一处雅致的屋舍，是夏侯韬的书房，里面堆满了他从各地搜集来的志怪传奇，叔侄二人闲时常在此消遣。

夏侯瑾轩并不知道，二叔收集这些书，是为了于字里行间，寻找修复魔界水源的可能性。

当时的他意气风发，正准备走向他的江湖。

身边有严厉的父亲，温和的二叔，隐忍的姜承，傲娇的皇甫卓，温柔的欧阳倩，坚强的瑕……爱他的家人，感情深厚的青梅竹马，心动的少女——这是他最快乐的时候。

这也是夏侯世家的巅峰。门主夏侯彰武艺高强，为人正直，二门主夏侯韬博闻强识，精通商道，一文一武，风头一时无双。新加入夏侯家的弟子，都兴致勃勃追随着两位门主，想闯出一番大事业。谁都不会预料到夏侯家竟会忽然衰败，险些销声匿迹。

而距离两位门主罹难，少门主失踪，还有五年。

司云崖之后，夏侯瑾轩的名字，除了皇甫卓，再无他人记得。

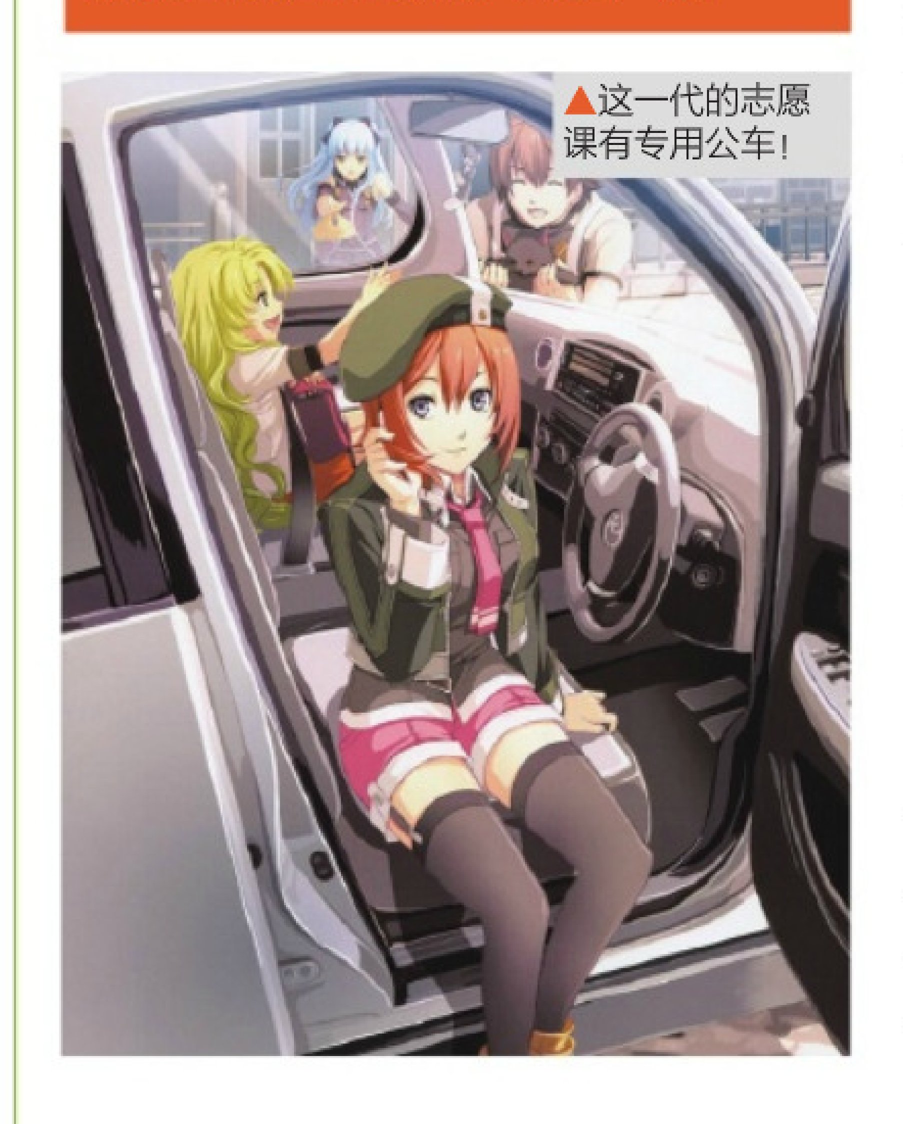
世人只知道夏侯家曾有个无心向学的大少爷，喜爱风花雪月、狐妖精怪，无人知道他曾经做过什么，无人知道他的痛苦、他的勇气、他的智慧、他的江湖。P

拯救萝莉琪娅
《碧之轨迹》面面谈



■山东 hjpotter

《碧之轨迹》上手难度降低了不少，不过对于已经沉迷在这个世界里不能自拔的死忠而言，这基本没什么价值，“延续”就是最重要的不是吗？


▲这一代的志愿课有专用公车！

SC地图跑三遍 碧轨此城又一轮

前作《零之轨迹》中，克洛斯贝尔自治州这个被埃雷波尼亚帝国和卡尔瓦德共和国夹在中间，以大陆上数一数二的贸易和金融都市为基础发展起来的国度，因为DG教团引起的事件经历了一次危机。得益于以主角罗伊德为首的“特务支援课”的活跃，自治州恢复了和平。前IBC总裁迪塔竞选市长成功，大兴土木建立高达40层的新大厦奥鲁基斯塔作为市政府和大陆新地标。并邀请帝国、共和国以及两年前推动了和平协议的利贝尔王国政府代表召开西泽姆利亚通商会议一同商讨克洛斯贝尔的未来。警察学校和人偶工房等前作中被封起来的场所本作也会向玩家们开放。

特务支援课的两名新成员都是大家的老朋友。新一代铁炮娘诺埃尔曹长身着火辣的吊带黑丝，成为了支援课的御用司机——是的，支援课由公共汽车出行进化为了公车私用！与含辛茹苦的游击士们相比，公务员太滋润了，还时不时地被邀请到疗养地米修拉姆等地带薪休假（知道为什么公务员国考那么热门了吗？下一代罗伊德必长啤酒肚！）。诺埃尔被召回军队之后，虽然表面冷若风霜遵从长官的意志逮捕了罗伊德，但一直在暗地帮助他越狱，继承父亲遗愿的她依旧是那个善良的妹子！在一次千鸟对螺旋丸式的单挑后，罗伊德抱得美人归（还附送一个小姨子芙兰）。诺埃尔的主属性是“地”，远距离物理范围攻击很强力。

另一名成员是抛弃了不良少年的身份的业余牛郎瓦基，他的真实身份居然是为了调查克洛斯贝尔背后的黑幕而卧底的星杯骑士（排序第九）！不过旧市街的好基友瓦尔德因瓦基甘为警察的走狗不陪他玩了恼羞成怒一心想要变强，堕入了原力的黑暗一面（原因有点像魔人贝吉塔）。这家伙的力量实在惊人，前作的秘书跟他一比吃的简直是假药。他和瓦基的对抗依旧是游戏的主线之一。瓦基的主属性是“空”，速度很快，也很擅长魔法攻击，星杯骑士的实


▲通商会议中，老朋友们、王子公主以及各位“二代”云集一堂


▲第六柱F·诺华提斯博士、第七柱钢之圣女，钢之圣女据说是剑帝的剑术老师，年龄始终是个迷


▲丽夏原来就是传说中的刺客“银”，她隐藏身材的功夫真是出神入化



▲全新系统Burst可以在Boss战中起到重要作用


▲为了拯救琪娅，玲的机器人在战役中牺牲，但她有了真正的家人不是吗


▲克洛斯贝尔风光秀丽，要享受这样的和平，到底要付出多大的代价

力自然不能小觑。

“银”的身份想必大家早就心知肚明了，她就是彩虹剧团的银之舞姬丽夏·毛。丽夏作为家族的一员，从小就无可抵抗地继承了“银”的使命。然而，伊利亚和彩虹剧团改变了她人生的轨迹，她在舞台上找到了真正的自我和归宿。不幸的是在演出中，情同姐妹的伊利亚被吊灯砸中，剧场也被毁坏，这彻底激怒了丽夏，再加上身份暴露，她最终加入了队伍，誓与伤害伊利亚的“血染的夏利”算一笔总账。丽夏的主属性是“幻”，不管是物理攻击能力还是魔法回路都很出色，是队伍中的主力DPS，和约修亚比较像，就连大招都是全屏攻击。

“赤红星座”猎兵团是本作的最大反派之一。大陆上两个最大的猎兵团火拼之时，兰迪的父亲“斗神”与西风旅团团长“猎兵王”同归于尽，厌倦了那种生活的兰迪想要抛弃满手鲜血的过去，不想继承“斗神”这个名号。但叔父“战鬼”西格蒙特和堂妹“血染的夏利”却找上门来，并受多方雇佣，与结社（第六柱、第七柱登场）勾结，一心想要将克洛斯贝尔搅个天翻地覆。

更加顺畅的战斗系统

游戏的战斗系统继承了轨迹系列前辈们的优良传统，萧规曹随，老玩家们丝毫不需要担心上手问题——不过这算是优点吗……改良也有一些。新增的“核心回路”系统使得战术导力器也拥有了自己的成长系统。位于导力器“ENIGMAII"中央的孔被称为主回路孔，玩家可以随意选择装备一块可以升级的核心回路与自己一起成长。核心回路的威力远超一般回路，以火系的“Force”为例，练到5级满级后拥有火10地5的总属性，可以增加大量HP、STR等属性，并在开始的六回合str提升50%，在HP降到20%以下的时候也可以再次拥有这个效果。核心回路练到5级还可以使用特殊魔法“符文”，如水系的“慈爱”可以让全员恢复50%的HP，并且伤害半减，在关键时刻使用可以拯救全队于水火之中。本作的普通魔法回路也与SC和3RD接轨，回升到了“耀珠”级别，新增的“X王铃”回路可以在释放对应系的魔法后立即再次行动，是魔法系角色必备的回路。

前作中由于太难躲避遇敌，节奏拖沓，遭到了不少诟病，本作则对此作了改进。不仅有了幻龙这样可以躲避战斗的耀珠，而且鹰目这样的回路只要一个人装备就对全队有效，有的核心回路甚至可以让每场遭遇战都变成“奇袭攻击”，打小兵各种无双乱开，相当爽快。

“Burst”暴气系统跟格斗游戏中的怒气槽很类似，在画面右上方表示的BP值达到最大时就可以发动。其中有“我方角色行动顺序提前”“全状态异常恢复”“打断对方蓄力“以及极为逆天的“魔法不需咏唱直接发动”等效果，一直持续到气槽耗尽为止。如果给几个魔法角色同时装备上“X王铃”，再使用省蓝符文的话，您就可以让整只队伍像打了肾上腺素一样将对手抽得没有还手之力。而且制作组为了刺激魔法消费扩大内需，给魔法动画也增加了可以直接跳过的”Skip“功能，实在是对魔法角色太偏爱了……莫不成是收了霍格沃茨的好处费？

什么是善，什么是恶 不过取决于立场

克洛斯贝尔是个面向大海春暖花开的地方，居民都拿着大屏导力手机开着导力车，“人均GDG”想必绝不会低。但它只不过是帝国和共和国之间被设立出来的缓冲地带，没有主权和正规军队，还要向两个宗主国上缴10%的税收。两个宗主国既不会将其让给对方，也不会乐意看到自治州发展自己的实力。

经济基础决定上层建筑，克洛斯贝尔渴望进一步的发展，所以才会在迪塔市长的“好闺女”的领导下，不惜一切代价走上独立道路。身为炼金术家族后裔兼魔导师，玛利亚贝尔每一步棋都走得很巧妙。首先，利用通商会议诱引帝国和共和国反对派在自己国内搞恐怖袭击，让大家意识到不能安于现状。然后，不管三七二十一先提出独立提案。自己雇佣刚和帝国解约（为了保卫铁血首相安全）的赤色星座直接放火烧城以便栽赃给帝国。被愚弄的人民以为他们还是帝国的狗腿子，顿时义愤填膺宁可家乡不长草也要独立把仇报。有了外敌，就能平添不少爱国人士，内部矛盾就可以得到缓解，独立提案得到7成支持票也就不足为奇了——这就是政治。

但光是投个票就能独立无异于痴人

说梦，枪杆子底下才能出政权，这“枪杆子”就是“零之至宝”琪娅，她才是世上最强大的力量之一。动用隐藏力量在《零之轨迹》的最终迷宫中让一切都归零（这也就是标题的意义），救了罗伊德一行人的琪娅得知自己不是真正的人时，开始自暴自弃，任由玛利亚贝尔利用。克洛斯贝尔宣告独立后立即顺带着冻结了帝国和共和国的资金，警卫队也在一夜之间被收编成了国防军。这两家左右夹攻兴师问罪，没想到却被琪娅操控的高达扎古们变成了经验值。既缺钱又打了败仗，反对势力自然会挑起内乱。铁血首相和大总统只得攘外必先安内，利贝尔、七曜教会等中立方也不敢多说，独立水到渠成。

战争向来没有正义的一方，用人道的手段真能在饿狼猛虎的口下获得民族独立？从克洛斯贝尔人民的角度来看，即使不那么正义，独立的好处显然也胜过任人鱼肉。虽然这只是独裁下名义上的民主。

可惜，玛利亚贝尔聪明一世，也算不清日式RPG中的必然规律。她错就错在利用了一个人见人爱的小萝莉，并遇到了几个不识趣的热血青年——偏偏他们还是能开挂的主角。主角显然要代表正义。在游戏里跟正义作对就是找死。

虽说我们的主角们可以组成囊括警二代、官二代、军二代、匪二代、银二代的拼爹委员会，但面对真正的黑白两道通吃的势力还是会被国家阴谋陷害。每个人都爱自治州，但爱的方式有所不同。罗伊德等人选择了Hard模式，即选择靠在特务支援课生活的日日夜夜的记忆和感情打动琪娅而不是让自治州轻松独立。在一场场艰苦的战役之后，琪娅重新对罗伊德打开心扉，放弃了至宝的力量，作为一个普通女孩生活下去。

琪娅是救出来了不假，但帝国也借势吞并了克洛斯贝尔（铁血首相打完内战也不忘了侵略啊）。罗伊德等人随即在地下展开了反抗殖民统治的独立战争，经过两年时间，克洛斯贝尔最终从帝国的铁蹄下解放出来，重获自由。或许对于在战争中痛失家园和家人的人来说，牺牲琪娅比较值得。但对于罗伊德一行人来说，这样的自由才是问心无愧的。世上没有能让所有人满意的选择，我们只能用自己的双手去开拓未来——这或许就是游戏要告诉我们的。

更换引擎的接班人《闪之轨迹》

《英雄传说》系列已有14年的历史，正如从三代开始“英雄传说”取代了“屠龙战记”成为了ED系列的标题一样，如今“英雄传说”四字也已经从游戏的标题中消失。长江后浪推前浪，经过10年的苦心耕耘，“轨迹”终于登上了大场面，成为了游戏系列的正式名称。

《碧之轨迹》在日本的首周销量为127,938套，比前作多了四万有余，并压倒了《真三国无双6——猛将传》这样的大作雄踞周间销量第一的宝座。这对于Falcom这样的小公司而言实在是一件不可思议的伟业。之后的ARPG游戏《那由多之轨迹》虽然素质平平，但也凭借品牌号召力首周卖了八万份。就连超级冷饭“零之轨迹EVO”（零轨的全语音版）都在惨淡无比的PSV平台上卖了两万（《碧之轨迹》只有部分主线剧情有语音）。这足以证明Falcom以自己优异的游戏品质征服了掌机玩家。如今他们还得到了业界大佬索尼的援助，股价不断上涨，并且更换了那个“永垂不朽”的游戏引擎使用全新的工具开发《闪之轨迹》。车到山前必有路，有路必有“法老控”。真不愧是小型游戏公司中的常青树。

“轨迹”系列虽然剧情细腻，但节奏明显偏慢，五部作品花了十年时间才出现了七至宝中的两个，地图上的大部分国家都只许看不许摸，玩家们只能从NPC口中打探些消息。因此系列新作《闪之轨迹》公开伊始就掀起了轩然大波，因为游戏大胆地将舞台推向了埃雷波尼亚帝国，即将掀开轨迹系列的最新一页。虽然《闪之轨迹》更换了PS3级别的游戏引擎，3D人物变得极为漂亮，但场景贴图目测还是原来水准，不知道正式版是否会改进（小本经营就得精打细算啊）。既然故事发生在帝国，那王子和穆拉当然是重要角色。“碧轨”中提到过穆拉正在担任一所士官学校的理事，而《闪之轨迹》的几位主角们就是某所士官学校的学生，这会是巧合吗？

或许答案在年内就能揭晓。



▲新引擎、新场景、新角色，《闪之轨迹》即将开创新历史


▲前作中的正面人物也有不少突然“黑化”。若说为了治好女儿眼睛的风之剑圣还有情可原，其他人可说不过去

从《无敌破坏王》看游戏反派的“进化”

▲《无敌破坏王》引发了对游戏反派人物的思考

■天津 半神巫妖

现在游戏中的反派啊，长相越来越帅，动机越来越高尚，而智商……哦，台词更多了，但总是“自作聪明”，反而让智商显得更低了。


▲反派将会永远存在，有魅力的反派更将长存人们的心中

这些年来国内抗战剧跟田里的野草一般疯长，而堪称优秀的可能一年都没有一部，对影视剧稍有口味要求的观众恐怕对此早已无力吐槽。抗战剧其实并不是一个很容易发挥的题材，因为历史事实和群众普遍意识的原因，反派鬼子兵的形象塑造，限制很大。而有谁会喜欢翻来覆去地看简单粗暴脸谱化的角色？

在“反派角色脸谱化”这一点上，早期街机游戏就与抗战剧颇有些相似了。于是，便有了动画电影《无敌破坏王》开篇那场反派大会的吐槽，主角拉尔夫闹不清楚为什么自己每天都要毫无理由地破坏那栋大楼，而《街头霸王》中的M.Bison、《死亡之屋》中的僵尸纷纷泣血附议。

不过两者之间的制约因素有所不同。抗战剧并不打算在“摆脱脸谱化鬼子”和“美化鬼子”之间冒险走钢丝，而是把武打、三角恋这些能塞的玩意儿统统塞进去，并用欧美早期僵尸片的套路来展现鬼子风采，让G点比较特异的人通过观赏“砍头断肢”“割草”甚至“手撕”鬼子来获得快感——当然我怀疑只有导演自己G点比较特异。

而街机则是受当时游戏节奏限制，很难深入加工人物。所以，当游戏主机和电脑发展成为游戏的主要载体时，电子游戏里的反派一个个迅速进化，发展出了复杂的神经反射系统和基本逻辑思辨能力。

迅速进化的反派……长相

其实拿早期游戏的反派和抗战剧里的鬼子类比，还委屈前者了，至少前者不至于从头到尾都披着同一身黄皮——某个稍微较真点儿的导演在反映大屠杀的电影中把钢盔下的“屁帘儿”去掉了，立刻就有人迎面拍砖。

早期游戏的设计者至少还是将一些人们潜意识中邪恶的几种表象综合起来的。在西方，这些表象包括来源于纳粹的红黑色主色调、军阀女巫等“反面职业”、巨龙恶魔等传统怪物等等——虽然这依然是简单创造一个符号般的反派


▲达斯·维德不帅，甚至残破不堪。但在西方却丝毫不阻碍他的人气


▲萨菲罗斯人气很旺


▲小丑疯狂的背后有着隐藏的条理性


▲《街头霸王》中的拜森将军（亚版名为VEGA）形象来源于现实中的东南亚军阀


▲《辐射》中英克雷的塑造很成功，废土种族主义者，听起来就很上等


▲这种镜头居然成功地在国内非午夜档电视台播放，啧啧啧……

角色，然后扔进去完事。

在拥有几十上百小时游戏时间的电脑游戏和主机游戏逐渐成为主流后，游戏设计者完全有空间对其中任何一个想要好好塑造的NPC进行单独的对话、背景设计。但值得玩味的是，没有了《无敌破坏王》中“拉尔夫的烦恼”后，电脑游戏中的反派们却有了自己的新困扰。

如何让反派有血有肉甚至不惜“美化”，好给玩家留下深刻印象呢？

一个不邪恶、没做过坏事的人物不可能叫做反派人物，要让玩家在这个人做尽坏事之后还能喜欢他呢？

日本游戏采取的方法无非就那么几种，首先就是在最直观的外形上做文章。《最终幻想7》中的萨菲罗斯本身就是一个最好的例子——飘逸的长发、完美的外表、冷酷的个性和强大的战力。这种设计理念同日本动漫文化甚至浮世绘文化都是分不开的——一个流川枫式的人物最好的归宿其实不是队友，而是反派。如此一来，玩家便会想要探究这个英俊、冷漠的人物背后到底有什么故事让他变得如此邪恶。初看起来这算是一个不错的达斯·维德式的开始，但是很少有日本游戏能把这条路完整走到头。对萨菲罗斯而言，杰诺瓦计划产物的背景、对“古代种”的误读等等都算是不错的设计，但是简单的误读和对自己身世的憎恨真的可以让一个人因此痛恨人类乃至整个星球？萨菲罗斯在拉丁文中的意思是“神性的流出”，那么他最后以悲剧人物收场是想表达一个原本拥有十项美德的完美之人的堕落？那么这堕落仅仅是因为对自己身世的不满？诚然萨菲罗斯是游戏史上塑造得比较成功的反派人物，但是笔者仍然看到了一些元素的堆砌：完美的外形、复杂的身世、孤独的人生等等，史克威尔在整个《最终幻想7》的游戏过程中都想让玩家一步步理解萨菲罗斯的“黑化”，但是笔者仍旧认为可以做得更好一些。

“消灭你，是因为……爱你”

欧美游戏也同样喜欢美化反派人物，但很少在长相上下功夫。比如同样经常见诸于“十大反派人物”前三名的《命令与征服》中NOD兄弟会首领凯恩。很难有人第一眼看到凯恩的大光头会产生同看到萨菲罗斯一样的心动感，但人家邪恶行径的背后，隐藏着拯救人类的动机！

《命令与征服3》替我们解读了凯恩从1995年游戏一代开始就开始布置的棋局，他早就知道泰伯利亚矿是外星种族思金人入侵的前戏，地球已经不可避免走向毁灭。凯恩通过塔西图斯了解这一切后决心掀起战争，从而利用外星人的科技达到所谓的“升天”，这“升天”指的就是将人类从已经被泰伯利亚矿腐蚀得无法居住的地球带往其他适合居住的星球。

这种做法欧美人驾轻就熟，是在其他艺术形式中也很常见的方式。在“龙枪”小说中，黑袍大法师雷斯林不惜杀人、挑起战争也要达到让自己封神的目的，原因竟然是源于自己对弱者的同情，源于对神将人世间种种苦难置之不理的愤怒。

这种“出发点是好的”的设计会让这些反派人物更贴合我们现实中的自己，因为他们的想法我们大部分人也都有。然后，“好的出发点但方式方法错误照样是悲剧结果”的设计在给读者和玩家提了个醒的同时，给了他们一个“悲剧但英雄”的标签，博得了读者和玩家的同情。

但是，欧美游戏的这种美化之道同样因其成为了一种常态而失去了一些逻辑性。比如《星球大战——旧共和国武士2》中的反派柯瑞亚，一个隐藏在主角身边导师一般的人物，最后竟然是想通过主角达到毁灭原力本身的目的。这原本是一个好设计，但是柯瑞亚死前絮絮叨叨说什么"原力本身就是邪恶的，宇宙间的征战都是原力自身好恶决定的，原力是个阴险的神明"，简直不可理喻！（编者按：我认为作者可能已经成为这个神明的崇拜者了）

逻辑，逻辑赛高！

在出现了"美化模板"后，"动机"有了，"结果"也有了，但链接二者之间的"逻辑"，非编剧下一番功夫才能做好。而遗憾的是，即使是在当今的顶级大作《质量效应》中，这种逻辑都经不起推敲。

前者中的最终反派是收割者，也就是一种每隔五万年就到银河系收割有机生命的机械种族，这种彻底毁灭一切文明的邪恶行为的目的就被设计得很"无脑"：原因是它们认为有机生命总有一天会发明出AI，最后被AI所取代，因此他们每隔五万年来消灭一次有机文明，从而达到让有机文明的科技水平倒退、保留文明物种的目的。且不说这种"消灭你是为了拯救你"的设计多么扯淡，就说《质量效应3》的大结局里那些收割者提供的诸如有机体同无机体结合等选择，就充分说明其实除了五万年一收割还有的是其他解决方法，那么为什么还要费那么大劲打宇宙大战呢？

这就是另一种误区，游戏设计者脑汁已经绞尽了，很难再设计出一个被命运操控、内心无比复杂同时魅力十足的反派，所以干脆设计一个类似收割者和奥杜因（对于《上古卷轴5》我已经吐槽累了，在此不再赘述）这样"存在的目的就是毁灭"的反派。像破坏王拉尔夫那样缺乏动机的反派已经很少见了，但这个动机催动出的路线有时真是不可理喻——归根到底，智商是硬伤。

反派人物的疯狂化和无厘头化也是近来一个趋势——虽然说不清是不是美化。"蝙蝠侠"系列里的小丑和《孤岛惊魂3》的瓦阿斯就是代表。其特征是反派人物性格疯癫，做事毫无逻辑并且十分危险，然而，在主角、反派人物按照情节设计不能死亡并且需要多次同时出现的场景里，设计者往往通过让反派智商骤降这种方式，来给自己省事儿。

如果说蝙蝠侠有不杀人的誓言才会让小丑经常逍遥法外、捉了又逃逃了再捉的话，那么为什么没有道德底线的小丑有上万个杀死蝙蝠侠的机会而不做呢？漫画和《蝙蝠侠——阿卡姆之城》等游戏只好牵强地安上了一个宿敌间产生的一种类似"惺惺相惜"的不正常感情。这看起来还不够无厘头么？尤其是在《阿卡姆之城》的DLC里，蝙蝠侠抱着"死去"的小丑缓缓走出来的镜头，就差播放一段《人鬼情未了》了。

那么《孤岛惊魂3》又如何？没有了蝙蝠侠、小丑这种尽人皆知的情愫，瓦阿斯这种魔头有N次杀死主角的机会，为什么偏要像疯子一样演讲半天之后不一枪打死主角反而要绑块石头推下湖水呢？主角挣脱石头的时间连五秒都用不了就逃了出来，这种故意为了表现反派人物疯狂个性强加进去的情节可能已经不是无逻辑了，而是无厘头。

还是那句话：有没有精神病无所谓，请给主角高智商。

当然，这些年来，好的例子也是有的。比如《博德之门2》中的Boss艾瑞尼卡斯和《辐射》中的英克雷。前者是一个被剥夺了精灵身份的枯叶形状的法师，觊觎主角神之子身上的神性，一步一步精心策划最终成功剥夺了主角的神性因子据为己有。这种设计不但让反派的目的有理有据，并且还破天荒地成功了——拥有了主角神性灵魂的反派回到精灵王国大肆复仇，主角下面的行动既有正义性又有找回自我灵魂的个人原因，整个剧本自然十分完整和圆满了。至于后者，这个美国战前政府中的精英人士组成的秘密组织拥有废土上最高的科技水平，但是他们同样也是一批种族主义者。讽刺的是，他们标榜纯种人类，立志要消灭的变种人恰恰是他们生化试验的产物。这种对人类要科技不要人性的反思让英克雷身上具有了疯狂和理性的奇妙交织，从而在荒诞中深化了主题。这种设计远比安排一个单纯以破坏为乐趣的疯狂的反派要高明得多。

结语

游戏中的反派永远会是一个有意思的话题，希望他们能与时俱进，给我们带来更多的惊喜，只因为反派绝不仅是主角"镜子里的对立面"，而应该是一个同拉尔夫一样拥有独立灵魂的活生生的"人"。

在文章结束前，我得跟抗战剧里的鬼子道一声"好运"，其实你们的功能跟早期街机游戏里那些只有几个像素点的反派差不多，被斯啊斯啊的也就习惯了。P



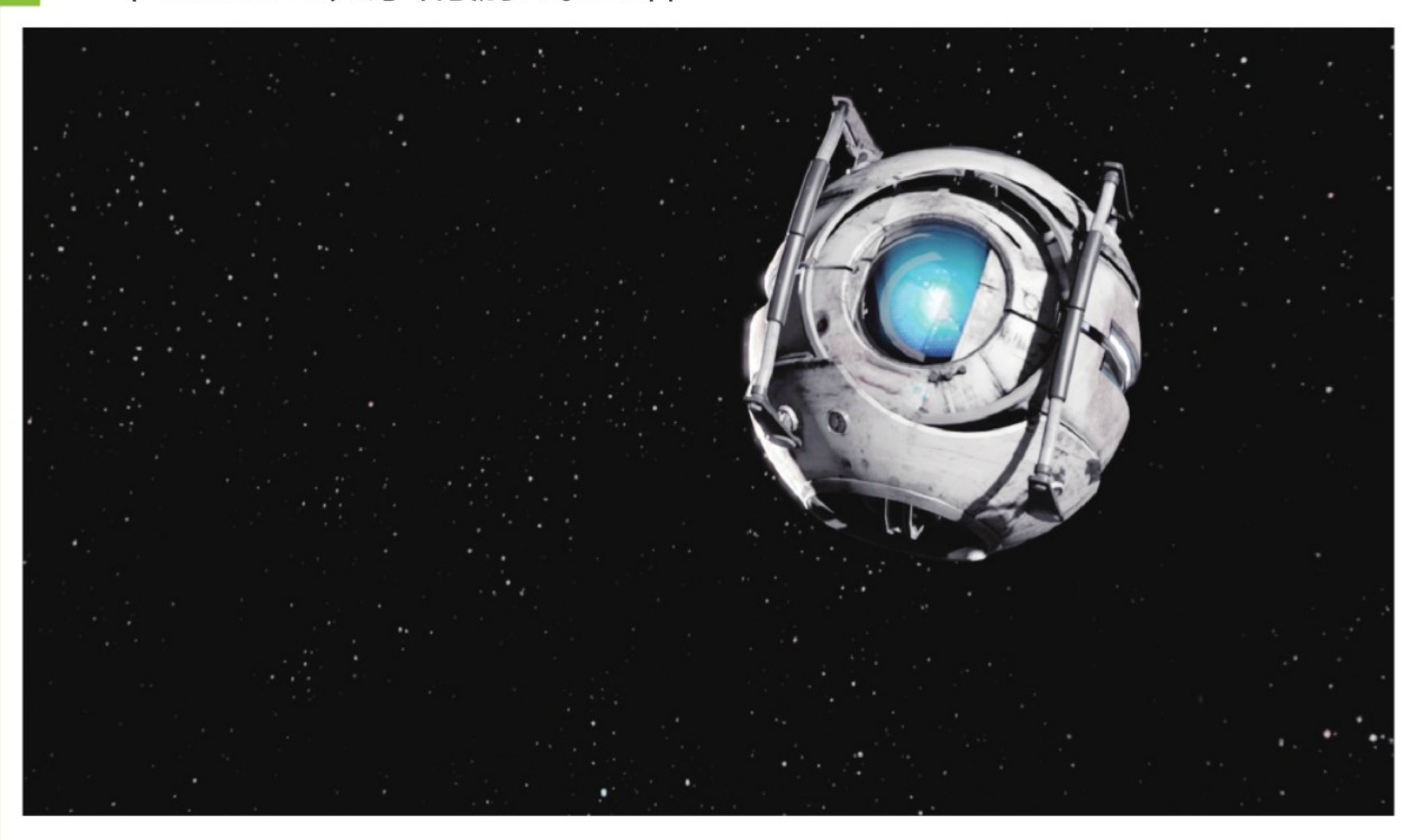
▲《上古卷轴5》的大Boss奥杜因几乎毫无存在感



▲《博德之门2》的艾瑞尼卡斯的故事就要丰满很多了

正版无关道德

一个Steam玩家的游戏之路



■上海 yaki

Steam平台是否离我们很遥远？这次我们就邀请一位使用过这一平台的玩家分享他的经验，“从正”并没有想象的那么困难。



▲Steam平台常常进行打折促销，可要捂紧钱包

初识Steam是缘于DOTA2。2011年年末DOTA2在Steam正式上线，相信很多DotA玩家也跟我一样，为了获得激活码抢先体验这款游戏而填写了硬件调查表，从此了解到Steam——这个在线人数峰值500万的全球最大游戏平台。自从上手DOTA2后，我深深被Steam平台吸引，慢慢学会了如何使用Steam，成为一个Steam玩家。

正版其实也不贵

DOTA2是一款免费游戏，获得全球激活码后即可在Steam平台畅玩。从2011年年末到2013年第1季度，DOTA2总共更新了近80次，全球在线人数峰值近30万。我的4M网络在上海及东南亚服务器延迟很低，而国外其他服务器延迟较高。通过Steam平台可以很方便地和好友组队，市场和交易功能可以处理你多余的DOTA2饰品，可以说DOTA2在Steam平台上获得了很大的成功。在平台上我还认识了一些国外的玩家，其中就有一个住在澳大利亚的华人小鬼，爸妈没有给他钱去买游戏，所以他只能玩免费的DOTA2了。当然在Steam上并非只有DOTA2这样的游戏，还有包括《反恐精英——全球攻势》（CSGO）在内的众多单机游戏，说是单机其实很多游戏也有联机功能。Steam平台的优势就在于它不但提供一个玩家购买游戏的平台，还是一个正版玩家可以自由联机的平台。

以前大家对于正版热情不高，原因之一是正版价格较高。现在盗版游戏多则光碟十几元，少则通过下载零成本获得。但看到Steam上的各种优惠你会发现，许多游戏的正版并没有想象的那么贵。每年的寒暑假、圣诞节等时间段，Steam都有大规模的打折活动。比如复活节的时候，僵尸游戏《求生之路》系列就以“75% OFF”即2.5折的价格出售。暑期更是有大量游戏打到2.5折。我在Steam上的外国好友就表示，他们一般只会在打折期间购买游戏。夏令营等活动可以让用户在已有的游戏中完成任务，即可获得优惠券用以购买其他游戏。普通的一款售价15美元的游戏若以四分之一的价格换算成人民币，不到25元，仅相当于购买两次盗版光碟。人民币升值加上每日优惠、团购打折，玩家实际投入到游戏中的钱绝不会比某些网游上花费得多，更别提正版游戏提供的后续更新以及增值服务了。如果善于利



▲大屏幕界面有一点家用机的味道



▲由Steam统计的DOTA2玩家分布情况



▲创意工坊提供官方和个人地图下载

用节假日和打折期购买游戏，你就会体会到正版游戏的价值所在。当然如《鬼泣DmC》《孤岛危机3》等新近发售的大作，价格还是比较高的，不是每个人都消费得起的。所以理智消费，静待打折才是最好的购买方式。

正版价值在服务

价格过高致使正版游戏在国内很难推广，甚至连售价不高的国产游戏也难逃被破解、被盗版的命运，但实际上价格并不是阻碍正版普及的唯一原因，还有另一个原因是习惯盗版的玩家还不了解正版游戏所提供的各种便利。比如Valve自家大作CSGO，与它的前辈CS一样，这款游戏的卖点就在于联机对战，我相信大家买正版也是冲着联机去的。本款游戏半价优惠时售价不足50元人民币，我想这个和“仙剑”数字版相当的价格很多人都可以接受吧。在购买游戏这一点上，Steam已经支持国内常用的支付宝，相当方便。我建议大家购买游戏时尽量选择直接用支付宝付款，某些第三方平台的交易往往存在安全风险，一旦发生盗用信用卡、跨区购买等恶劣行为，轻则游戏被没收，重则账号被封禁，得不偿失。万一遇到这种情况就得及时联系客服解决，让我意外的是，Steam客服居然支持中文，为我省了不少的事。

需要说明的是，在Steam上购买游戏都是“数字版”，也就是没有实体包装的，购买游戏之后只需要下载即可。由于Steam提供联机对战功能，所以游戏补丁不能乱打，MOD也不能乱装，否则很可能出问题。不能打补丁的一大问题就是语言障碍。Steam支持中文的游戏不多，只有Valve公司的游戏有官方中文版，这对国内玩家来说影响有点大。没有联机模式的单人游戏虽然可以打汉化补丁，但Steam有可能以修改游戏内容为理由把你Ban掉。当然，随着国内市场日益受到重视，越来越多的游戏支持中文，新作如《刺客信条3》都开始有中文版，相信语言问题在不久的将来肯定会得到解决。

除此之外，Steam的好处还在于可以免费升级游戏补丁修复游戏Bug，当然还可以下载付费的DLC。Steam不单单是一个数字版游戏发行平台，它提供的服务是盗版游戏无法办到的。盗版游戏跟不上官方的补丁更新速度，无法支持某些DLC内容，但正版不存在这些问题。Steam的VAC服务器反作弊，对作弊玩家实行永久封禁，保护了大多数玩家的利益，这一点我深有体会。普通的对战平台发展到现在，作弊、开挂等行为依旧猖狂。游戏中获得的道具，如DOTA2游戏中得到的饰品和宝箱，都可以用来与其他玩家交易。此外，单机游戏中获得的评分可以上传至服务器，你可以查看自己在全球玩家中的位置，或者在好友中的排名。Steam还有一个吸引人的最大特点，就是它的成就系统。在Steam上发行的游戏，几乎都带有成就系统，在游戏中完成一些特定行为即可解锁成就。如在CSGO中用一发子弹杀死两名敌方玩家就能解锁“节约弹药”成就，在仅剩1生命值时杀死一名敌人就能解锁“垂死挣扎”成就，这也是Steam平台的游戏乐趣之一，我经常为了解锁某个特定的成就而乐此不疲。在平台上混久了以后，手头有些多余的游戏，我就把它们挂在社区里，和别人交换。我偶尔也上传自己的游戏攻略、截图、视频，全世界的玩家都能在看到这些内容。我的游戏时间、数据、战绩等等Steam都有统计，找到志同道合的“好基友”不再是难事。我很享受和Steam好友的交流，一起谈论游戏内容，一起团购喜爱的游戏，互赠礼物，好像找回了小时候和伙伴们玩小霸王游戏机时的感觉。

正版无关道德

我写这篇文章并不是为了宣扬“正版光荣，盗版可耻”这样的道德论，也无力扛起拒绝盗版的大旗，文章旨在向没有接触过Steam的玩家介绍这样一个平台。盗版在国内的泛滥严重阻碍了国内单机游戏的开发者和制作厂商的生存发展，国产单机游戏面临多方面的困境。本土游戏该走什么样的路才能继续发展？也许Steam能给开发者一些启示。国内也不乏一些敢为人先的先驱者，如动作游戏《雨血前传——蜃楼》就将登陆Steam平台，让我们期待它在国际上的表现吧。

最后我想说的是，正版玩家并不鄙视盗版玩家，但是我希望玩家们能明白正版游戏有正版游戏的好处。正版游戏是大势所趋，国产游戏非常需要我们广大玩家的支持。如果你非常喜欢一款游戏，请购买正版。借用民间破解组常用的一句话：支持正版，是能长久地玩到想玩的游戏的最好方式。P

“玩主”“顽主”和“碗主”
玩家自媒体的发展与反思



■浙江 木然

高手视频被关注并不奇怪，但当观众关注的焦点由玩家所玩的游戏转向玩家其人的时候，一种全新的“玩家自媒体”便应运而生了。



▲“大家好我是非常娴熟非常牛逼的高端职业玩家”

就我个人来说，微博是一个很好的信息平台，可以通过关注和转发获取大量的新闻和爆料，既“涨姿势”又能娱乐。在这个过程中，微博的创作者和转发人担当了一个类似媒体的作用，用我们现今流行的话来说，即“自媒体”。根据传播学的说法，“自媒体”的传播方式应该属于人际传播，它的好处是传播相对自由、信息量精简、反馈及时、互动交流性较强，缺点也显而易见——没有严格的审查或过滤，导致真相被发掘的地方也成了流言滋生的摇篮。这也是“饭否”和“脸书”在国内难以长久，新浪微博小秘书继“度熊”之后又被网民纷纷吐槽的原因。

今天我要讨论的主题是“玩家自媒体”，也许你会疑惑前面加上玩家二字有何不同？我只能说，两者之间算是包含与被包含的关系，就好像自行车包含山地自行车而山地自行车属于自行车的一种，同理我们也可以给自媒体分门别类，但今天我们只具体分析其中的一种——玩家自媒体。

这个世界上有很多很多的玩家，其中必定有天赋异禀者，有才学出众者，有技术娴熟者，有的能歌善舞，有的巧舌如簧，他们不外乎有一个共同特点：影响力大，有自己的粉丝群。对了，有一个词可以精确地描述他们在其他玩家眼中的定位——名人。我们崇拜游戏名人，就像小朋友崇拜奥特曼，歌迷崇拜杰克逊，宅男崇拜凌波丽，骑友崇拜阿姆斯特朗。由于这些名人多带有草根性，所以这种崇拜中又添了一丝亲切，这意味着，他们不像那些巨星女神一样遥不可及，说不定你还能在某个游戏某个场景中与她/他并肩作战，或者，守她/他的尸。

不是每个优秀的玩家都可以成为一个优秀的自媒体，反过来看，那些影响力巨大的玩家自媒体，有许多只能称得上是技术一般、装备平庸，远远达不到所谓“高玩”的水准。就连提出“高玩”这个词的视频名人“苍天哥”，游戏中也是个“战斗力不足5的渣渣”，杀个人也能激动半天。其作品令人捧腹之


▲“T字裤貂蝉”SASA


▲苍天哥卖号，SASA对此发表声明，真是无巧不成书



▲这个人和他的书影响了很多“魔兽”宅


▲苍天哥与SASA为某网游代言


▲“第七天堂”公会最终因业绩问题解散，玩主们自然也是竹篮打水一场空

处就在于诙谐的台词与夸张的演绎，还有他对自身准确的定位：既然做不了高手，那就做谐星。“非常娴熟非常牛逼的高端职业玩家”不仅是他对自己的调侃，也成为了一种营销口号和网络流行语。不得不说，光靠这句话，他不仅玩得很开，而且还接到了给网游代言的活儿，算是玩出了名堂，玩出了效益，我觉得可以在此授予苍天哥一个“玩主”的称号。

玩主

“主”一字在北京话里有“能人”“达人”的含义，而玩主显然是玩家中的翘楚。普通玩家追求装备、等级，追求横扫千军、醉卧沙场的快感，至于玩主，他们虽然口头上表示出对“更高更强”的追求，但其实醉翁之意不在酒，而在于对自我的营销、开发。当然，不排除玩主一开始是出于兴趣或娱乐，但名气这个东西，很容易上瘾，名人们借视频、文字等途径引起一定反响之后亦会沉迷于这道光环所带来的虚荣之中，用北京话说，那就是开始“飘”了。“飘”起来的后果有很多，比如有些人开始颐指气使，有些人开始沽名钓誉，最严重的情况就是脱离群众。要知道，名人之立身在于草根性，底层色彩一旦褪去，那么离被抛弃和冷落便不久矣。

纵观名人的成长过程，大多经历无外乎“偶然成名→如日中天→遭受质疑→逐渐淡出”，就像自然界万物一样，是一个生命循环，其中第3个阶段的存在时有时无，主要取决于玩主对于自身的经营是否明智。比如和苍天哥多少有点关系的“T字裤貂蝉”SASA，这位瓜子脸的妹子早先因火爆身材销魂丁字裤Cos《真三国无双》中的貂蝉而走红，受到了许多网民的追捧，也因此接到了网游代言的单子。我们可以看成是效仿苍天哥走“玩而优则商”的路线，但是世事如棋乾坤莫测，这位妹子偏偏不早不晚地在与苍天哥合作代言某网游的工作上出了意外。代言的宣传照出来没多久，就发生了SASA在酒店换衣被偷拍的事件。依本人拙见，在流出的偷拍照中，SASA的身材果真火爆，摄影角度也相当合适，当然，最重要的是，马赛克也打得非常到位——这显示了偷拍者高尚的职业道德与操守，体现了其优秀的摄影技术与强大的设备水平，拍人方与被拍方默契无间的合作关系值得赞赏，值得学习。

这事过去就算过去了，但是后来SASA又高调加入第七天堂职业团队，要为夺取首杀为国争光贡献自己的一份力量，这情操固然值得钦佩，而且“职业团队＋美女”的组合也给广大玩家带来了无限的正能量与遐想，但是，多一个花瓶并不能给第七天堂的战绩添上光辉灿烂的一笔。由于局势惨淡，最终投资方果断撤回资金，会长Himeko宣布与原职业团队划清界线，成立梦想公会，其间还爆出SASA与某高层拆分第七天堂“遗产”的丑闻。总而言之，这位T字裤貂蝉算是跟着第七天堂一块儿玩脱了，玩脱的玩主不能叫玩主，只能叫“顽主”，这个顽，是顽皮的顽。

顽主

2012年最便宜的狗饲料是节操，最容易刷新的记录是下限，不过对于某些名人来说，他们早在几年前就已经把这些东西丢了。因此我们大致可以得出，名人们的下限和节操其实比普通人的更不值钱。“顽”是一个中性略带贬义的字，用在某些名人身上最适合不过——他们是太爱玩以至于玩脱，最后搞得自己身败名裂被万夫所指。虽说是活该，但大快人心之余也不由令人反思，在这个娱乐至死的年代，灯红酒绿、声色犬马早已打动不了人民大众。咱们喜闻乐见的东西似乎总是偏向“重口”一些，比如花边新闻、比如各种门、又比如……

我之所以这么说，其实是在暗示大家，当玩主们成为自媒体时，他们不仅是生产者，也是受众。如上文所说，人际传播具有强烈的互动性，在彼此距离更为亲近的玩家和玩主之间，这种现象就更加明显。玩家追捧名人展现自我诉求和满足个人需要，名人则讨好玩家获取支持及经济上的利益，二者互补互惠，实际上是一种共生关系。别说什么“走自己的路让别人说去吧”，那样

的说法其实也是一种营销手段。举个例子，WoW视频名人“苹果牛”陷入代打丑闻的时候圈内粉丝旗帜分明斗得不可开交，而苹果牛本人并不特意出面澄清，看起来很傲慢，其实是聪明。看好他的还是会继续看好他，棒杀他的大多不愿放下成见，在这种情况下，他没必要向谁澄清，也无需向谁卖乖，只要干好自己的本职工作，继续做视频便是。最后不管你服不服，我还是被他最成功的作品《暴力52区》给折服了，在视频的结尾他用了Eminem的Not Afraid这首清者自清意味十足的歌以明心志，不说其他山民，起码让“牛粉”们相当受用。

在此顺便谈一谈自媒体的影响特点，和大众传播一样，自媒体的传播实际上也在某种意义上对受众的思想起到了耳濡目染的作用，这也是它与人际传播最主要的区别之一。群众们买名人的账，不买官方的账，是因为他们在潜意识中认为名人与他们站在同一阵线。但事实上，暗地里的勾当顽主们也干得不少。奇怪的是，玩家们有时还对这些名人写软文、打广告的行为采取包容态度，如苍天哥给《龙×》代言，有时右逝自裱《梦幻×仙》，SKY加盟《神×道》（为避免广告嫌疑以上游戏均作打码处理）等等，这种爱屋及乌的现象显然让运营商们看到了好处。比起收费昂贵的明星代言，运营商现在反而更青睐于寻找此类玩家自媒体为自家产品做广告。打这种亲民牌不仅花钱不多，而且不会引起反面效果，可以称得上是一种潜力巨大的公关战术。

碗主

媒体圈是一个碗，跳进去的自然是信息的受众，也就是广大观众和读者。我们通常以为玩家自媒体是这个碗的主人，他们的一举一动、一言一行，无不牵动着公众敏感的神经，实际上在他们呼风唤雨的背后，还隐藏着一只无形的大手。自媒体有了一些名气，觉得自己硬了，觉得自己是个人物了，最后往往步入固执己见、夜郎自大的囹圄，于是其娱乐价值马上被另一个自媒体替代，在这个过程中不仅有网民的推动，也有操盘手的运作。所谓的“碗主”，不是指具体的某个人，而是在网络推手、运营商、广告商、新媒体等利益团体彼此制衡彼此协作中逐渐形成的行业规律，它凌驾于名人和玩家之上，向芸芸众生灌输着一个简单的观念：别闹了，快到碗里来。

当然，这规律并非一成不变。自媒体传播方式的升级，影响力的扩大，正在逐渐改写历史（举个简单的例子：维基解密）。无法被动摇的“正确”或“真理”已经越来越少，每个人都可以有自己的意见，可以对是非好坏的评判有一套自己的标准。至于玩家自媒体，它的功效虽然目前只涉及数字娱乐领域，但其对社会风气、公众理念的影响已经开始显现，人们不再单纯地将游戏等同于电子海洛因，摒弃了“网瘾是病”的荒谬言论。随着“国民级大作”一波又一波的风行，普通人对游戏的接受程度已经越来越高，甚至开始被游戏所改变。

最后我想谈一谈《大众软件》，不是它作为纸媒的传统部分，而是它在网上发起的微博讨论，这无疑是一种进步。这种互动意味着：不再是我坐在这里侃侃而谈，你们却只能不满地隔着纸张听我大放厥词，现在你们可以批评，可以反对，可以提出自己的见解，甚至把我从“大软”除名——如果我真的有那么糟糕的话。P



▲苹果牛作品《Gforce4坚刃》宣传画



▲“三季稻”算是“魔兽”玩家们耳熟能详的名人了



▼在那个没有“魔兽”可玩的日子里，只能看“网瘾战争”了



2013年春页游测试简表

名称	类型	制作	运营	测试时间
工人物语Online	战争策略	BlueByte	碧汉网络	2013年2月26日 星期二
信喵之野望	战争策略	光荣特库摩	布鲁潘达	2013年2月28日 星期四
美味连连	休闲竞技	友游互动	腾讯游戏	2013年3月1日 星期五
球球堂	休闲竞技	腾讯	腾讯游戏	2013年3月5日 星期二
新弹弹堂	休闲竞技	第七大道	4399	2013年3月6日 星期三
古剑奇侠	角色扮演	菲音	91wan	2013年3月9日 星期六
开心茶园	模拟经营	买买茶	华夏茶联	2013年3月12日 星期二
仙剑无双	角色扮演	盛世光年	芸豆科技	2013年3月12日 星期二
星神召唤	角色扮演	网际魔都	51wan	2013年3月12日 星期二
龙狼三国	角色扮演	杭州亚瑟	游戏风云	2013年3月13日 星期三
龙之力量	角色扮演	数字天空	数字天空	2013年3月13日 星期三
格斗灌篮王	休闲竞技	西山居	金山游戏	2013年3月14日 星期四
怒斩	角色扮演	天马时空	9377	2013年3月14日 星期四
火影疾风坛	角色扮演	上海游树	1377	2013年3月15日 星期五
猎国	角色扮演	深红网络	深红网络	2013年3月15日 星期五
货币战争	战争策略	猎户星科技	91wan	2013年3月16日 星期六
多洛战纪	角色扮演	忍者猫	4399游戏	2013年3月18日 星期一
美食猎人	休闲竞技	完美世界	完美世界	2013年3月18日 星期一
七武器	角色扮演	上海毅强	37wan	2013年3月19日 星期二
曹操传	战争策略	八加一	e侠网	2013年3月20日 星期三



月评

2013年初的页游市场保持了强劲的增长势头。虽然2月初受农历春节长假的影响游戏数量有所减少，但从2月底开始，各家厂商磨刀霍霍频频出手，新作游戏的推出迎来了一个小高潮，光3月1日一天就有多达12款游戏进行了不同阶段的测试。

除了游戏数量不断增长之外，今年初页游市场的另外一个趋势是各家传统客户端游戏公司开始扎堆进入这片市场。几家端游厂商虽然早在2012年就声称要进入页游领域，但除了搜狐畅游等几家厂商之外大多只停留在口号阶段，并没有推出实质性的产品。到了今年初，这些传统端游厂商的游戏开始逐渐亮相，正式进入测试运营，比如网龙的《名动三国》、九城的《喵星军团》金山西山居的《格斗灌篮王》、完美世界的《美食猎人》TOUCH以及搜畅游的新作《海神》《新弹弹堂》等产品。当然在休闲页游的产品数量上腾讯开放平台与QQ空间依然是遥遥领先的。截止3月底，腾讯平台先后推出了14款网页端游戏，这一数量远远领先于其他端游厂商，直追37wan等纯页游平台。

虽然端游厂商扎堆进入页游领域并大力宣传推广，但从年初的情况来看效果并不理想。多款游戏程度不同地出现“水土不服”的情况，各联运平台对这些游戏产品态度冷淡，游戏入口受到一定限制，宣传效果不佳。如果说腾讯的页游依靠的是自己的QQ生态系统提供用户入口，那么对于完美等端游厂商来说，失去联运平台的支持对其推广产品是比较不利的。联运平台与端游厂商之间的利益矛盾已初现端倪，新一轮的广告攻势乃至收购大战无可避免。



▲完美世界推出跨越4端概念游戏TOUCH，希望它不仅仅只是个概念。



开发 育碧　运营 碧汉　状态 内测



工人物语OL

事实证明，严谨不妥协的德国人做的模拟经营游戏不急死你也能烦死你。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



本作游戏由育碧位于德国的工作室BlueByte负责开发，后者正是整个《工人物语》单机系列游戏的开发商，此次制作网页版可谓最大程度地保留了游戏系列的核心玩法，将单机游戏直接搬上网页平台。本作采用育碧自己的Flash引擎，在网页上的表现十分出色，细节表现都很到位。作为一款模拟经营游戏，本作强调生产、运营与资源调配，但缺乏互动和社交元素，每个玩家都处于一个独立的小岛，完全可以当作一款慢节奏的单机游戏来玩，很是休闲惬意。



开发 光荣特库摩　运营 布鲁潘达　状态 封测

信喵之野望

卡牌页游核心玩法无外乎集换、赌运与人品，日本战国背景乃本作最大硬伤。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



本作由大家熟悉的光荣制作，在日本是跨端游戏（可同时在手机与网页上进行游戏），在《智龙迷城》席卷日本之前曾取得十分不错的业绩。但本作时隔两年之后才代理进入国内，复古的画面就显得有些简陋了。游戏中各类形态可掬的猫化拟人造型的确很有特点，但本作基于日本战国时代的背景别说是吸引国内的女性玩家，即使男性玩家也会因此而流失不少。画面与背景设定将是本作在国内推广时必需克服的两大障碍，游戏交由单独的平台运营也让人担心人气能否持久。



开发 数字天空　运营 腾讯　状态 内测

龙之力量

拥有良好的数值规划，入驻强势的腾讯平台，只是优化做得还不够。





由成都数字天空开发的本作原是一款iOS手机网游，现在游戏被移植到了网页平台上，入驻腾讯平台。与手机原版相比，这款移植版在游戏架构上并没有大幅度的调整，细节方面也延续了手游版本的精致，以副本任务、日常任务与竞技对抗构成的游戏系统拥有一条不错的数值曲线，很容易钓住玩家养成游戏习惯。不过游戏现阶段版本的优化还存在比较大的问题，浏览器不时出现卡顿假死现象，影响游戏体验。只是不知道这是游戏本身的程序问题还是腾讯平台的服务器问题。



观点

是幸是悲？从《街机三国》的业绩神话看页游同质化之伤

■北京 一丝blue

这两年来中国页游市场规模已经达到相当的水准，月收入几千万都已算不上是新闻。与此同时，市场的扩张也导致产业的洗牌，页游的品牌化趋势使大公司与游戏平台进一步强势，留给草根公司的机会正在减少，页游市场似乎已步入“运营为王”的时代——谁掌握最多的用户，谁就最有发言权。平台运营商依靠多样化的产品成功地规避了风险，随着资本市场逐渐将目光转向蒸蒸日上的手机游戏，中小型页游开发商的日子变得越来越不好过，依附运营平台的情况越来越普遍。这种情况最大的弊端在于平台运营商就此将风险完全转嫁给了开发商，使开发商的创新成本大大增加，于是模仿已成功游戏的模式便成为开发商无奈之下的选择，结果导致新一轮的游戏同质化问题。

在今年初的页游市场上有许多新作涌现，截止3月份，进行测试的游戏合计超过200款，但据不完全统计，在这其中回合制游戏占游戏总数的80%以上，其中有七成是角色扮演游戏，三国和仙侠两种题材的游戏占所有题材的70%以上，页游的同质化问题由此可见一斑。在游戏类型高度重复的情况下，有一款并不起眼的游戏却突出重围，以“动作游戏”之名打开自己的市场，最终创造月流水5000万的业绩，引起不小的关注，这款游戏就是《街机三国》。

《街机三国》的开发商是上海江游，这个听起来有点谐音“酱油”的开发商此前都没有引起过太多的关注，它没有运营平台的背景，是一家比较纯粹的游戏开发商，而《街机三国》这款产品光听名字也知道是个俗套的组合，宣传广告上出现的尽是CAPCOM街机《吞食天地2》以及台湾IGS街机《三国战纪》中的人物，至于三国历史更是页游作品中早已泛滥的题材，山寨味道如此浓厚的产品实在看不出有什么成功的基因包含其中，然而游戏却在没有得到主力平台支持推广的情况下迅速崛起（本作并非独代产品），业绩甚至超越大张旗鼓宣传多月的《大侠传》《龙将》等产品，其中奥秘到底何在？

试玩过这款游戏就可以发现，这个所谓的奥秘其实简单至极。《街机三国》这款游戏并非只有标题山寨了经典的街机游戏，在实际游戏中也加入了动作游戏的成分，也就是说老玩家可以在这款游戏中找到一点街机时代的感觉，即使年轻一代的玩家没有体验过当年的街机，也可以在游戏中找到《地下城勇士》的点滴感觉。当然需要说明的是这款游戏对动作战斗系统进行了大幅度的简化，动作游戏中所谓的“技巧”实际上是基本不存在的，最终决定游戏进度的还是玩家的等级、装备、宝石等等依靠人民币刷上去的东西。游戏的创新就只是那点动作元素，除此之外的整个系统就是《神仙道》的翻版。所以说它的成功，很有点“时无英雄，竖子成名”的味道。

要说在网页游戏中加入动作游戏的元素《街机三国》并非首创，比如此前九城自主研发的《名将三国》就推出过页游版，却并没有取得成功，《名将三国》的客户端版本也已于去年10月正式关服停运，结束了自己的生命，九城试走的动作游戏之路最终以失败告终，最主要的原因还是东施效颦式的山寨。在游戏的流畅性与打击感等方面《街机三国》明显技高一筹，这也是它能够成功的关键因素。如今的玩家对游戏内容的要求已水涨船高，一款游戏如果不拿出点“诚意”来，要想吸金也不是那么容易的。

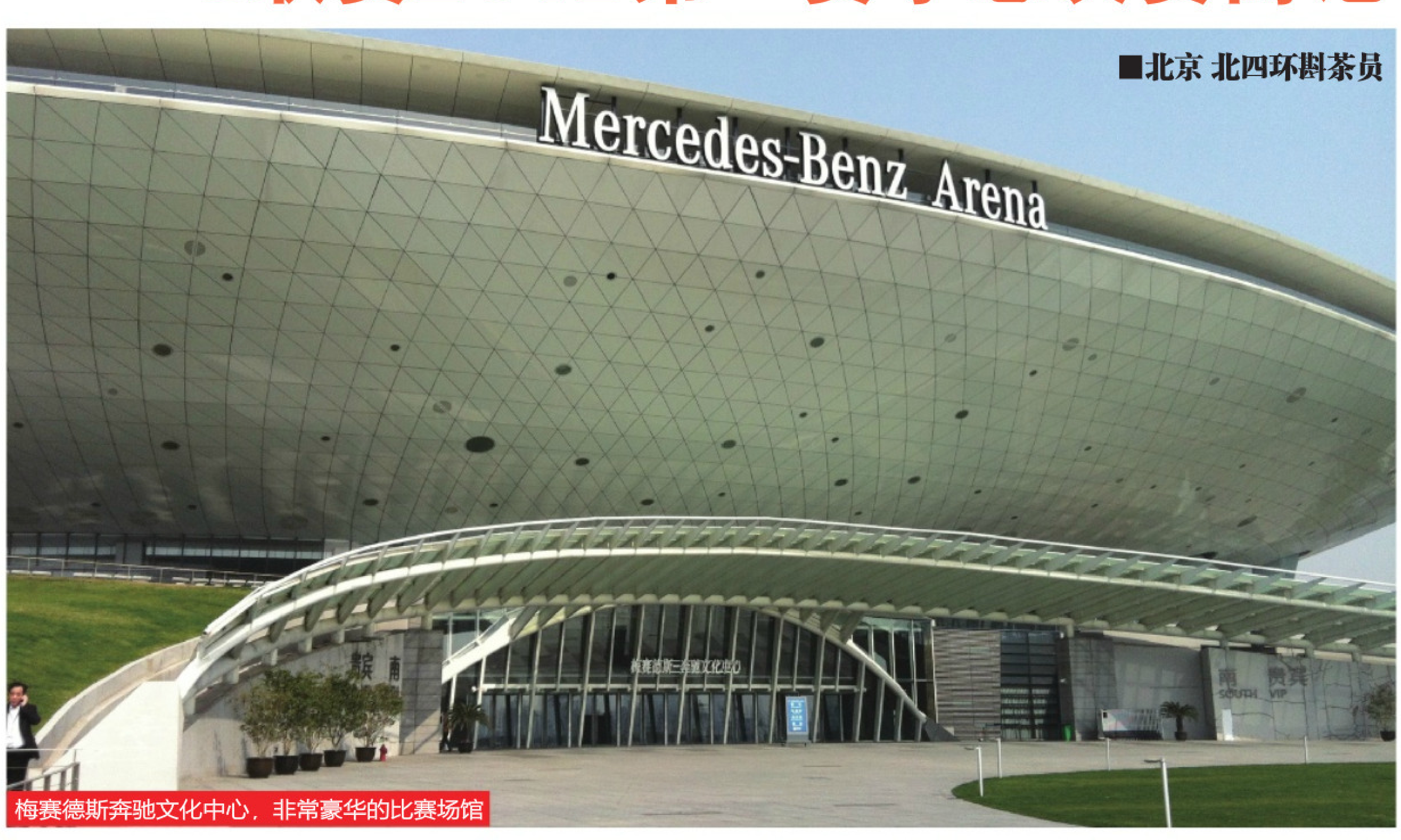
在中国的网游市场环境下，常常有人提出这个问题：在没有渠道推广的情况下，是否还有游戏能够取得成功？《街机三国》也许再次从一个侧面回答了这个问题。它没有推出多么伟大的创意，只是将泛滥的RPG页游中被无数次重复的回合制换成了动作元素就得到了市场的认可。它的成功依靠的不是“脑白金”式的营销，而是游戏本身的一点特色。这样的成功案例对无数中小开发商而言无疑是非常励志的榜样，但对中国市场而言却是一种悲哀。许多人一直大谈创意，但实际上国产游戏并不喜欢创意，100个同质化的游戏摆在玩家面前对运营商而言才是控制开发商最好的手段。在页游领域，几乎所有玩家都被当作轻度休闲玩家对待，游戏产品月月翻新，但游戏内容却极度贫乏单一，如若不然，区区一款《街机三国》也不至于拥有那么大的市场能量。无论如何，《街机三国》的成功至少证明了创意，哪怕只是一点点的创意也是可以得到市场回报的。什么时候市场能够给创意足够丰厚的回报，制度能够保证创意的合法利益，到那时相信那些浑水摸鱼的山寨作品自然会被成熟的市场淘汰出局。P



▲《街机三国》的成功真可谓是对如今页游市场同质化严重的一个讽刺

时代更替的脚步
——G联赛2012第二赛季总决赛简记

■北京 北四环斟茶员



梅赛德斯奔驰文化中心，非常豪华的比赛场馆

由上海文广互动电视有限公司（SiTV）旗下全国数字电视“游戏风云”频道主办的“G联赛”是国内首屈一指的电子竞技赛事。坐拥国际大都市上海的地理优势，G联赛一直在尝试着打造一个“电竞嘉年华”，除了优秀的视频转播，每赛季的线下决赛也做得别具特色，上海创智天地、南京路世纪广场等上海的繁华地段都成为过G联赛的决赛场地，游戏风云更是号称“要在上海所有最繁华最热闹的地方举办G联赛的决赛”。3月9日星期六，G联赛2012第二赛季总决赛在上海梅赛德斯奔驰文化中心开赛，这一次的决赛遵循了以往的惯例，甚至比以往各届更隆重和豪华，游戏风云也在这次的比赛中做出了更多的尝试和探索，值得电子竞技从业者借鉴和参考。

嘉年华与明星秀
——电竞的眼球经济

在本次决赛开赛之前，记者有一位几乎不怎么玩电竞游戏的老朋友主动前来询问：“能不能搞到决赛的门票？”这位老兄之所以动了这番心思，是因为这些天他开车上下班时，在广播里老听到各种问答节目里在赠送本次比赛的门票，按照座位分布，价格最低的门票也要100元，而中央场地的座位价格高达千元以上。只是看电子竞技比赛，票价需要定这么高吗？当然不能，事实上游戏风云邀请了张震岳和MChotdog两位歌星担当本次比赛的表演嘉宾，在全天的比赛中分三次穿插表演。有明星的激情表演，有电竞的巅峰对决，确实有了几分“嘉年华”的味道。这两位歌星的出场费是多少记者并不知情，此外，梅赛德斯奔驰文化中心这个亚洲一流的演出场馆拿来做电子竞技的比赛也着实感觉奢侈，据主办方透露，游戏风云为此次比赛投入高达数百万人民币之多。

在比赛前的发布会上，游戏风云


比赛前一天，游戏风云与完美世界达成了战略联盟



iG战队夺冠军，下一届的G联赛似乎会呈现“星际2”、LOL、DOTA2三足鼎立之势

的一位高层说了这样一番话："我们是把这次（G联赛决赛）当做是最后一届来搞的，已经尽到了我们的努力了。其实这些年来，中国的电子竞技氛虽然一直在发展，但是在氛围上远不如国外。每次搞比赛，我们都心里没底，因为不知道会来多少观众。而我们的目标，是要把中国的电子竞技搞得像韩国那样好。所以我们这次选了上海最好的演出场馆，还把明星和电竞结合起来，在比赛期间穿插进行演出，我们在不停的尝试。但如果这样还不行，我觉得中国的电竞是真的很难搞起来了，也可以当是给别的想要进入这个领域的厂商提个醒，大家就不要往里面投冤枉钱了。"

事实上，本届比赛的到场观众人数相当多，在高峰期已经不输给2009年时成都的WCG世界总决赛。再加上一流的音响和场馆设施，仿佛有身处大腕明星的演唱会之感。从吸引眼球的角度来看，这次比赛是成功的，达到了主办方的预期。不过，在细节上依然有许多需要改善的地方。比如比赛时间拖得太长，从早上9点一直打到晚上11点多才全部结束，虽然安排了张震岳和MChotdog联袂登场压轴演出，但是很多观众依然有又累又饿之感，提前退场了，让最后的演出环节显得有些冷清。在比赛间隙，也有不少观众在网上反映场馆里卖的饮食太贵，性价比较差。如何把电子竞技比赛真正的市场化，把玩家的兴趣合理利用好，还没有一家电竞赛事的组织者敢说做到了成功。不过可以说，游戏风云无疑是走在最前方的探索者，希望他们能保持这样的热情，在这条路上走得更远。

比赛项目——时代更替的脚步决然迈出

2013年3月8日，游戏风云与北京完美世界联合主办了新闻发布会，宣布游戏风云将正式与完美代理的DOTA2进行战略合作，这意味着DOTA2将取代之前一直是G联赛三大比赛项目之一的DotA，成为G联赛比赛项目的新贵。这似乎是情理之中的事，但是依然让人感觉来得早了一点，尤其是DOTA2目前在国内还没有正式运营的现阶段。除了DOTA2之外，《英雄联盟》也成为了本次比赛的正式项目，比赛时间安排在周六下午的黄金时间段，可以说，《英雄联盟》是现场人气最高的比赛项目，这一点也有些出乎记者的意料之外，电子竞技比赛项目的时代更替已经在悄然中完成了。

《魔兽争霸Ⅲ》是本次决赛最早完成的项目，交手双方是Fly100%与Lyn两大兽王，尽管坐拥地利人和，但Fly依旧以0:3完败给韩国美兽王，让现场支持他的玩家颇为失落。毕竟这是《魔兽争霸Ⅲ》最后一次出现在G联赛的舞台上了，下一次比赛，就将取消这个十年来一直是玩家第一宠爱的项目。赛后Lyn接受采访时表示，接下来他将会和Moon一起去服兵役，当他回来后会正式转型到《星际争霸Ⅱ》项目上去。繁华之后难免伴随着寂寞，在后面的《星际争霸Ⅱ》项目比赛间隙，笔者抽空到场馆外抽烟小憩，正好撞见Lyn捧着鲜花与奖杯，与他的助理（或是翻译？）悄然离开了比赛场馆。那个慢慢远去的背影，一如即将离开电子竞技舞台的《魔兽争霸Ⅲ》。

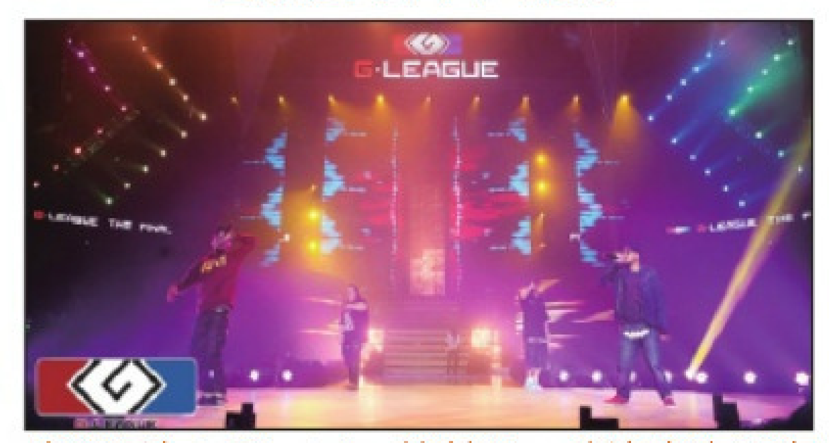
在接下来的三个比赛项目中，《星际争霸Ⅱ——自由之翼》版本的末代冠军被天才少年Jim揽入怀中，在下一届的比赛中，《星际争霸Ⅱ——虫群之心》将会顺理成章的接班。但是毫无疑问，《星际争霸Ⅱ》在国内的人气始终没有达到预期，《星际争霸》和《魔兽争霸Ⅲ》这两位王者为电竞即时战略项目所留下的空白，目前还没有看到有能力的填补者。

在接下来的比赛中，在经历5局翻盘与反翻盘、长达数小时的焦灼苦战后，G联赛第一个《英雄联盟》项目冠军，最终还是被世界排名第一的WE.GIGABYTE战队夺得；我们又目睹了DOTA2项目80分钟体力与智慧的交锋，世界冠军iG战队最终捍卫了自己的王者地位，这也是G联赛第一个DOTA2项目的冠军，这些都将载入G联赛的历史中。不管是否承认，电子竞技都将迈入一个新的时代，她的未来将会如何，我们在观察着，也在期待着。P



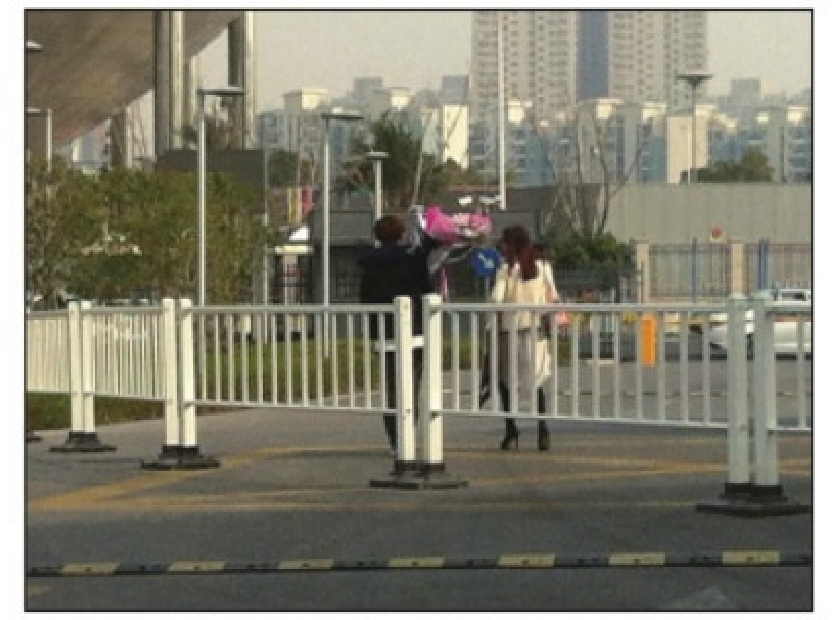
美兽王Lyn夺得了G联赛最后一个《魔兽争霸3》项目的冠军


梅赛德斯奔驰文化中心不愧是一流的演出场馆，大屏幕缓缓分开，比赛选手从中间登场的设计非常给力！



张震岳与MChotdog的献唱，让比赛真正有了"嘉年华"的味道


在下午《英雄联盟》比赛的黄金时段，现场观众达到了爆满的程度


Lyn离去的背影，一如渐行渐远的《魔兽争霸3》



大软微博话题

我们的微博地址是http：//weibo.com/popsoft、http：//t.qq.com/popsoft，大家可以@大众软件果然棒来参与我们的微博话题，或者同我们分享一下生活中的乐趣，独乐了不如众乐乐嘛！

本期应用话题： #大软话题#平板电脑既是热点中的热点，又是困惑中的困惑，各种品牌、尺寸已经让人挑花了眼，现在又出现了新的操作系统和变形结构，它们究竟有什么异同和特色？我们该如何选择适合自己的产品呢？来交流一下吧！

文奇： 个人认为外形什么的不重要，关键是系统的操作性。平板的流畅感是最重要的，大爱Surface！

侨爷还在死嗑物理：手机越来越大平板越来越小，而且目前的主流平板似乎只能玩些小游戏上上网啥的……

萧月尘： Win8或许是个不错的选择，但应用商店确实不给力，有一种我现在手机系统Bada的感觉，不过我现在是双系统君了。给朋友买的国产安卓感觉还行，物美价廉，给小孩子做玩具不错。

SuperBain： 个人感觉还是iPad更方便一些，不需要root，不需要考虑把软件装在rom、内置TF还是拓展TF里，不需要第三方软件清理后台……毕竟用户体验才是最重要的。



谭兴邦： 个人喜欢Surface，感觉工业设计让人耳目一新

神骄游子伯恩斯：对于苹果的暴利表示压力山大，个人认为平板什么的举着玩的手疼，不过是看电影的好东西。至于某些平板只换配置什么的觉得没有太大的意义，分辨率到了一定高度也就差不多了，眼睛也分辨不出来。

泥煤yoooo： 现在的趋势是平板手机化，手机平板化，两者差距会越来越小，爱买谁买谁 。

VeRsus小煜： 前些天体验了一把Win8，总体感觉很流畅，内存消耗比W7少很多，开机时间短，不过有很多付费项目是我觉得有些不靠谱，相比之下安卓又太过开放了。

英语我恨你forever： 学生党表示还是娱乐性能是核心竞争力。

孙舒凝-劳动最光荣： 我感觉能和PC、笔记本进行无缝对接的就是好平板。比如，同时使用win8系统的平板或者都是苹果家的机器

梁宇晨决定不回冥王星了： 办公选Surface，娱乐选iPad，安卓平板就算了吧……

本期游戏话题： #大软话题#随着大家的手机性能日益提升，杀时间的手机游戏也越来越普及。在模拟经营和塔防游戏之后，今年卡牌游戏势头汹涌，那么大家最近都玩过哪些卡牌游戏？对大家来说这类游戏最重要的地方是牌面的美观、收集要素的丰富，还是玩法的多样性呢？

想吃： 我已经被《开罗游戏》征服了，简单而有内涵，拿起来就放不下，我上瘾了！

左大玢：《三国杀》和《游戏王》！

VeRsus小煜：《三国杀》，一拿手机一杀一下午……还有《口袋妖怪》也出养成和卡游了！

百科国王： 我更注重的是卡牌的游戏性，当然我并不反对卡牌的美观。对于画风好的TCG类卡牌总会想集其一套收藏，然后就跳进了一个大坑。最近在玩《暗杀神》，说真的，不用电脑根本算不明白伤害！

萝莉控才是王道： 在玩大软介绍的《拔拔曼陀罗》……好萌！



周礼斌： 为我还停留在Angry Bird时代……居然都到卡牌游戏时代了！

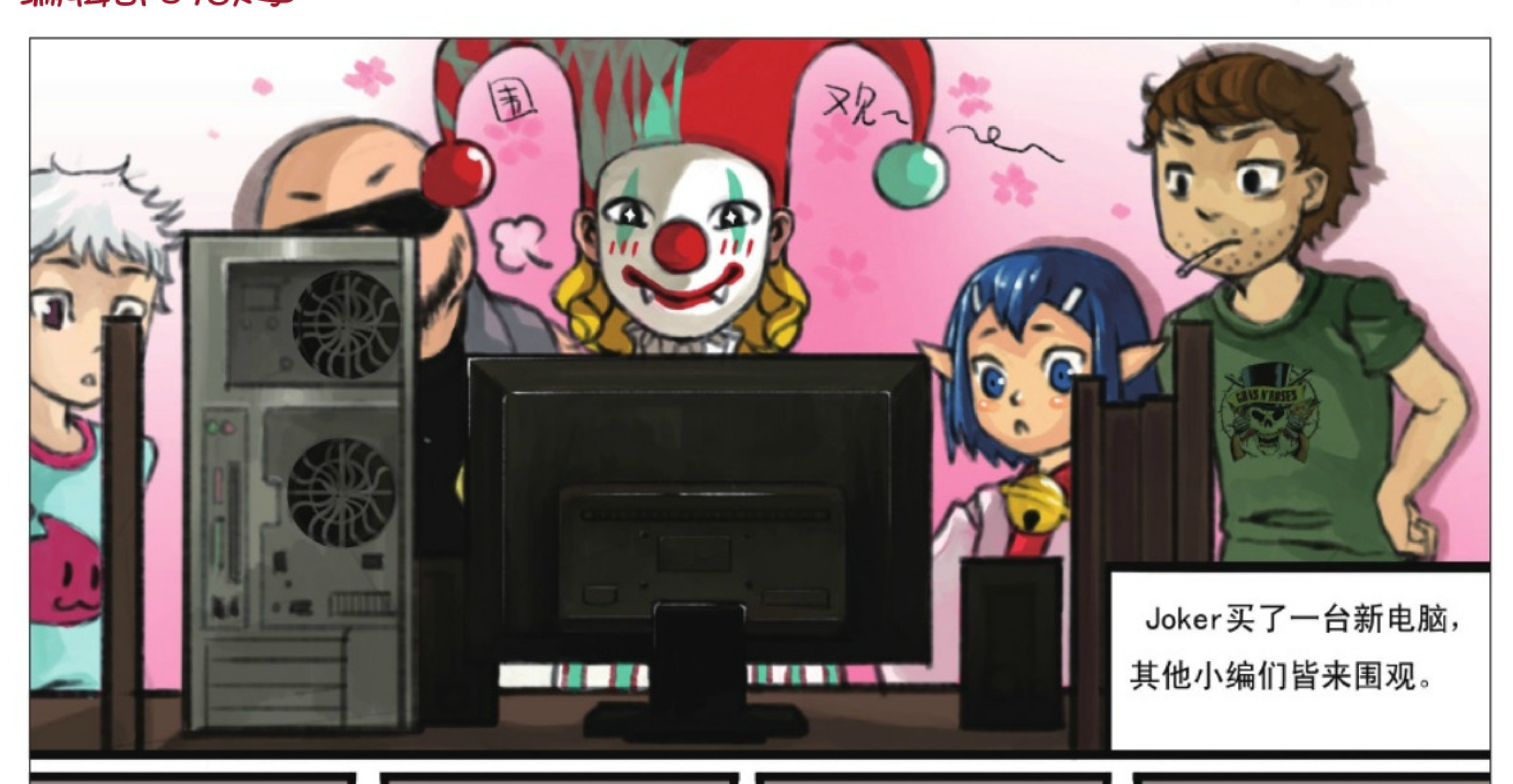
功夫龙猫subsunbo： 玩惯了大制作大场面，卡牌游戏成了小清新。十多年前，万智牌进入中国的时候，我也跟着玩了一段，古典第六版开始，几个版本都入了，花了几千，又挣了几千。当时还在上学，算是不错的外块。最近才开始玩一款SEGA出的《武士与龙》。

Micro_Sofa： 现在卡牌对战游戏开始大行其道了，刚玩起Shadow Era没多久，Gameloft出了个叫做“对决”的卡牌，现在暴雪竟然也开始搞了一个“炉石传说”省去了繁琐操作的卡牌游戏可以尽享策略对战的快感，但是其卡牌特性也表明这是个捞钱的金点子。

福福哥的游戏微博：《炉石英雄传》或许可以推动国内卡牌游戏走向一个繁荣。毕竟凭借暴雪的号召力，很多从来没有接触过卡牌游戏的暴雪玩家会加入到卡牌游戏之中，并且这种10分钟的快节奏游戏会更适合现在已经工作且有一定消费能力的80后网游玩家。 或许也是我们制作卡牌游戏的时候了，试想一下大武侠的卡牌游戏应该也会有趣。

编辑部的故事

■漫画作者 NInia













林晓在线

林晓：“软盘涂鸦”活动公告已经发出，还不赶快来跟我们热闹一下。涂鸦地址http://www.popsoft.com.cn/bbs/forumdisplay.php?fid=17&page=1。到底什么是涂鸦？就是在软盘中设置的一个版块，供有创作欲的软盘众展示自己的心血来潮，艺术范儿和时尚意识，可以是文字、照片，也可以是音频、视频。这是个容你疯狂的地方，再不疯狂我们就老了，再不创作我们就什么都留不下来了。同时，我们还征集大众评委，评审涂鸦作品，确定是否入选《软盘涂鸦》书籍。大众评委需要热心和艺术心，报名信箱joke@popsoft.com.cn。

软盘涂鸦

写给这个难得的宁静·小夜曲

软粉 纳兰云溪

柔柔的，软软的，就是这样一个夜晚，印在心间的感觉。

听着音乐，闲坐在电脑旁，不停的放松着，就这样自己把自己沉醉了。

抛开了阳光下的一切，整个世界就只剩下了自己。一个沉醉在夜色的中的人儿。

唇角边微微的褶皱，延续出了一条弧线，延续出了眉眼弯弯，延续出了一副轻松的样子。

我知道，在用夜色包裹着的这个角落之外，有很多很多属于我的担子，很多抛不开，又担不起的担子。

可是我在黑暗中，至少此刻我还在黑暗中，在这个夜色包裹着的小小角落里，我还是安全的。是的，安全的，不用担心这个世界什么时候会把我吞噬掉，不用担心生活什么时候我把我压倒。

在这个角落里，我只要安静的听着那些轻轻的音乐，用喜欢的心态去聊聊天，去写写字就好。

慢慢的放松下来，极尽幻想的末尾，想着一切虚幻却美好的东西。未来的某一天，我会坐在你的床头边，看着你熟睡时的面容，或许，还会用指尖划过你的脸颊，带起一丝发香，久久不散。

未来的某一天，我会赤足走在海边，海风、拂过，带来一片灿烂的黄昏，把整颗心都埋在了晚霞里。

未来的某一天，所有的距离都消失了，你在哪里，我就会在那里。

安静下来的时候，我总会是感性的，也总会在感性中想起你。

想到了彼岸花，努力地想记起他的味道，他的气息。

连带的，也就想起了轮回。

下一次轮回前，我又会怎样去祈祷？

下一次轮回后，我又将与谁相遇？

乏了，就到这里吧，晚安，我的小夜曲。

林晓：很好的静夜思，要用中国古风曲子来配。

4月游杭州

软粉 临流问月

杭州 食

浓羹快炙晚来尝，早惹餐客下箸忙。西湖泉洗碟如玉，龙井茶茗齿余香。

干菜扣瓮怜肉美，清煮满钵醉鱼妆。天南海北总相忘，楚枝吴曲共流觞。

林晓：咱不说诗合不合制式，制式那东西是死的，做诗的语境是活的。咱在想，要是有照片搭配着这诗句，那才顶呱呱好呢。尤其是“西湖泉洗碟如玉，龙井茶茗齿余香。干菜扣瓮怜肉美，清煮满钵醉鱼妆。”这两阙，太符合一个吃货的需求了。

昨夜的雨

软粉 醉倚斜栏

刚过去的这个冬天，雪很少。当时我就在想，接下来可能会是个多雨的春季。不需要提醒，我也知道这个想法并没有什么逻辑上的根据。如同你撒二十把骰子都出了“单”，也并不增加下一把出“双”的几率；如同我昨夜的失眠，并不代表今夜一定能睡一个好觉。

说说昨夜的雨吧。深夜听起来，雨并不是如书上所说的“唰唰”，而是“啪啪”——因为打在玻璃上。无由地想起电影《无间道》里，梁朝伟给人听的那首蔡琴的歌：“……是谁，在敲打我窗……”；我当时也引为天籁，此后每试音箱，也总放这首歌。但我的一个朋友说，他听起来觉得像“闹鬼”。且撇开他焚琴煮鹤的不解风情，后来我似乎觉得，他说的也不是一点没有道理。想蔡琴当年唱这首歌，一定是住着平房——也许别墅？总之不是如我辈，在“钢筋水泥的丛林里”，住着鸽子笼般的“高层”。如果夜里，真的有“谁”“在敲打我窗”，那也确乎像在闹鬼——因为我住14层。喧闹的都市里，也许有我追逐的梦，但也渐渐失去了幻想。其实每个人都像叶公——一面期许着美丽的邂逅，一面躲避着可能的相识——因为我们要保护自己，因为我们怕受伤。

我发现自己又走题了。夜里，特别是失眠的夜里，我经常放纵自己的想象信马由缰。我本来要说什么？……哦，是雨，昨夜的雨。我听到雨声的时候，打开了窗。窗外看不到繁星点点，路灯也只晕着一圈昏黄。空气中有一种咸咸的湿气，似乎比平常新鲜些，但这不重要，重要的是，此时都市的夜，竟真的如梦境般静谧。这是一场“纯粹”的雨，没有夹杂着雪花，没有玻璃的遮挡，它的点点滴滴，时时清晰地渗入我的肩头。我不知道这会不会真将是一个多雨的春天，但那刻，我在万籁俱寂中，静沐着今春的第一场雨。

林晓：最是春雨惹人愁，缠绵屋檐到天明。晓看红湿绿浓处，桃李芳菲海棠闹。哈哈，我这不是诗，没合辙押韵，也就是意思下，表达对春天的感知吧。

软盘生活

Joker：软盘的resfranklin又开始无节操地黑人了，这个古文帖子欢乐非常，放在杂志上同大家分享。

大软新语

软粉 resfranklin

注：以下内容纯属虚构，如有雷同，实属巧合。

其一 冰河少时，鲁愚不化，与人朋比为乐。时有游士过迪化，见冰河面生奇绝，问曰："竖子欲何作为邪？"冰河面露愠色，游士谓曰："文以载道，轮辕饰而人弗庸，何况子之非庸之资邪？"遂不见。冰河乃潜攻诗书。

其二 冰河及长，善文。其书也纵，其文也豪，其人也逸。或有为商者乞文于冰河，欲以为标榜。冰河怒斥曰："公知之乎？酒之至香者，虽藏于深窖，路人皆知。岂有人皆知而复标榜之理？公请速回。"

其三 梅林出于大漠，人以为胡。梅林乃曰："君子不贵人以出身，不贱人以形貌。伊尹为媵人，晏子量五尺，况吾之止出于西域也。"人皆异其志，复礼之。

其四 梅林曾自居曰大漠小虾。偶适市集，见人皆以水产为贵，乃笑曰："吾见此市繁荣，亦自感荣甚也。"

其五 浮云尝言于电子老鼠曰："吾时月不见蓝星，则鄙吝之心复生矣。"电子老鼠闻之笑曰："但见梅林，亟复生矣。"

其六 小明罹痛风，逾年未愈。辰烽痛曰："小明值壮年，抱雄志，奈何染疾，久恙不愈。岂非造化弄也！"

其七 冰河既走，众多有不安者。梅林曰："大厦既成，年而久之，虽时有断梁折柱，不见崩倒。大软功业十有七年，岂可因一人之故而皆作萎靡邪？天行健，君子以自强不息；地势坤，君子以厚德载物。"

其八 初，沃克为大软主，然众多尊林晓。客谓沃克曰："林晓为势，居心难测。"沃克笑曰："毁訾诽谤，不礼；嫉贤妒能，不德；损人取宠，不信。"客大惭而退。

其九 大软有异兽，谓鹰头马，能言人语。八神经曾戏之曰："吾等乏食，不得已而烹君，君勿怪。"鹰头马大惶而奔走。众皆笑曰："虽能人言，无人心智也。"

其十 有翁渔于海参崴。居极寒，履重冰，窟而渔。州牧闻，异而诣，以诸奇志士，欲用为幕僚。既明来意，翁笑曰："无他，天赋性异也。"遂不仕。牧环视若失。

软粉评论

林晓：这个文体用得极妙啊。

海参崴渔夫：其十一 国之西有异人，披发左衽，骄纵轻狂，以胡语"纠客儿"自谓。其人豪而不侠，群而不党。尝夺北溟渔夫之钓竿作剑舞，一室器重尽为齑粉。先江都王奇之，亲往兜揽。时纠客儿沉溺西洋淫技"撸阿撸"，袒胸披发，无论晨昏。见先王掩鼻入，拍手嬉笑问："共撸否？"先王立于东窗曰："惟请君共举大事。"纠客儿遂大笑曰："噫嘻蛤公，勿挡我旭日光华！"越明年，先江都王事发，果贬蛤公，又一年薨。愍帝召之问对，纠客儿答："噫吁嚱，我居西门，客立东窗。不同撸不相为谋。"众异且骇，弃"纠客儿"号，谓之"西门笑笑生"。

Joker：其十二 北国苍莽之地，有一异人，终日打渔为业，不知历世几朝几代，不惧人亦不与人言。常临水之滨，高呼曰："明月照沟渠，江心散平生。独钓秋日鲤，坐笑散财翁。"世人皆不知其所谓。一日，海参崴之南巨湖中现一异鱼，半人半鱼，常据河畔而歌，时人异之，遂告于异人。异人心下大动，遂拾溪底之五彩石，结成五彩链，往见异鱼。异鱼见异人，静视之，异人献罢五彩链，终不能忍，自沉于巨湖，异鱼大哭，亦沉底不出。世人悲，自此称其为"海参崴鱼·夫"，后世讹传，遂成海参崴·渔夫。

快评

看了本期专栏评述对于刷榜事件的思考分析，更加坚定了我无视各种软件排行榜的信心，那些无耻的软件开发商为了能在榜单中占有一席之地，不惜花重金将其他优秀的产品硬生生地挤了下去，损害的不光是其他老老实实用心服务用户的开发者，更是对软件商店和整个生态系统的迫害！强烈要求发现一起，解决一起，让违规者永世不得翻身！**网友 黄公略懂**



Joker：良好的生态系统需要多个环节共同协作与维护，当然也包括我们消费者，在强烈鄙视此类无耻行径的同时，更应该购买正版软件支持正规开发者的辛苦劳作，才是长久之计。你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱"读编往来"栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。

热门应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	快播	2671
2	阿里旺旺	2660
3	搜狗拼音输入法	2651
4	360安全卫士	2639
5	QQ2013	2620
6	WinRAR	2618
7	瑞星杀毒软件	2611
8	PPS网络电视	2598
9	光影魔术手	2596
10	驱动精灵	2588

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年3月

编辑点评：如果在一台新电脑上只允许安装3款软件，你会选择什么呢？QQ、WinRAR和LOL？选择QQ是为了满足社交和与人沟通的需求；WinRAR是为了满足处理各种资源的需要；至于LOL当然就是满足娱乐的需要——有没有膝盖中箭的感觉？

《大众软件》硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	固态硬盘SSD	11.9%
2	下一代游戏主机（PS4、XBOX720）	8.5%
3	Intel下一代处理器Haswell	6.8%
4	Windows Phone 8手机	6.2%
5	NVIDIA 6系列显卡	6.0%
6	SSD+机械混合硬盘	5.6%
7	Intel Ivy Bridge处理器	5.1%
8	游戏型高性能笔记本	5.0%
9	iPhone 5s/6	4.9%
10	柔性显示屏	4.5%

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年3月

编辑点评：上个月底索尼在PlayStation Meeting 2013大会上正式公布了新一代家庭游戏机PS4，硬件方面最大的改变是将采用全新的X86架构8核处理器，这次转变难道是要与XBOX 720直接进行交锋了吗？让我们拭目以待！

2013年1月网络服务月度有效浏览时间排行		
排名	网络服务名称	月度总有效浏览时间（单位：亿小时）
1	在线视频	36.2
2	SNS服务	8.1
3	C2C平台	3.9
4	微博	2.7
4	网站导航	2.7
6	小游戏	2.5
7	文学小说	2.4
7	网络电视	2.4
9	网页搜索	2.3
10	社区	2.2

数据来源：iVideoTracker·2013年1月

编辑点评：你有没有想过1天24小时花费在网络上的时间到底有多长？其中大部分时间又在干什么？没错！就是观看在线视频，它会在你不知不觉之中“吃”掉大段的时间，并在不知不觉之中耐心地看完了无聊的广告……

2013年PC Magazine智能手机平台用户满意度排行		
排名	商家名称	得分
1	Windows Phone 8	9.0
2	iOS	8.6
3	Android	8.1
3	Windows Phone 7	8.1
5	Blackberry OS	7.1
6	–	–
7	–	–
8	–	–
9	–	–
10	–	–

数据来源：PCMag·2013年3月

编辑点评：2012年，Windows Phone 7与iOS分享了PCMag的年度读者选择大奖；而在今年，Windows Phone 8凭借系统可靠性、短信服务、网页浏览以及游戏支持等方面的优势，成功地击败iOS成为2013年读者选择大奖得主。

App Store中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	Assisant Pro+	美拍
2	SMS Encrypt+	51信用卡管家Pro
3	WhatsApp Messenger	UU网络电话
4	九宫格输入法&表情符号输入法	多米音乐
5	高德导航HD	微爱
6	WeicoPro	趣逛
7	手机GPS追踪器	明星衣橱
8	Office Assistant Pro	彩票365
9	随手记专业版	中彩手·彩票
10	Caller Location	聚美优品

数据来源：AppAnnie·2013年3月25日

编辑点评：智能手机在给我们提供方便的同时，也会给我们带来麻烦。比如手机中的个人短信息、照片或者通讯录，都可能被别人在把玩时无意获取；微博客户端、淘宝账户更可以直接登陆无须输入密码。总之，手机不是保险箱，切忌什么都往里装！

国内Android应用排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	微信	PStouch手机版
2	QQ2013	新一代欧朋浏览器
3	快播	Fuubo微博
4	360手机卫士	谷歌云笔记
5	百度手机输入法	穷游锦囊
6	优酷	标记拍照InstaPlace Pro
7	酷狗音乐播放器	扎客Pad版
8	新浪微博	快图浏览
9	PPS影音	CC短信拦截
10	UC浏览器	英特尔产品查询Intel ARK

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）·2013年3月

编辑点评：“Google Keep”是谷歌最近发布的一款跨平台云笔记应用，用户不难从中可以看到谷歌对云笔记类应用的思考：未来云笔记的重要发展方向就是智能化，即直接了解用户需求，而不需要使用者再进行复杂的操作。

2013年 大众软件 征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物，**创刊于1995年，2002年入选**国家"期刊方阵"**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的"双效期刊"**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN